

MANUAL DE JUEGO  
LEYENDAS DE LA FORJA REV  
VERSIÓN 5.0

# ÍNDICE

→	INTRODUCCIÓN	3
→	CREACIÓN DE PERSONAJES	3
→	HABILIDADES Y EXPERIENCIA	3
→	GREMIOS	21
→	SISTEMA ECONÓMICO	24
→	NORMAS DE CONSTRUCCIÓN Y DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS	30
→	DATOS FINALES	33
→	COMBATE	34
→	MAGIA	42
→	ALQUIMIA	55
→	RAZAS	66

# INTRODUCCIÓN

Es difícil representar en un sistema de juego ficticio muchas de las habilidades físicas que dependen de las habilidades reales de los jugadores. Por tanto, hemos decidido recoger en el reglamento sólo aquellas habilidades que representan conocimientos específicos o circunstancias físicas muy particulares y que no pueden ser representadas de otra manera. El resto de habilidades serán interpretadas por los jugadores.

## CREACIÓN DE PERSONAJES

### HABILIDADES Y EXPERIENCIA

Todo personaje tiene 2 puntos de vida (PV), 0 puntos de maná (PM), 10 monedas de plata y puede manejar cuchillos y dagas.

Todo jugador comienza creando su personaje con 15 puntos de experiencia (px) que debe gastar total o parcialmente en comprar habilidades. Los px que no use en la creación de personaje pasarán a su reserva de px para gastarlos en el mismo personaje en un evento posterior, sumándolos a los que haya acumulado por sus logros. A continuación, hay una lista con las habilidades disponibles en el juego, con su coste en px al lado del nombre y una explicación de sus efectos en juego. Estas habilidades están divididas en diferentes “árboles” de conocimientos, que se explicarán más adelante.

Habrán cuatro rangos de conocimientos que serán los siguientes:

Nivel 0	- No tiene ningún conocimiento específico de esa rama del saber (ningún punto en ninguna habilidad de esa rama).
Nivel 1	- Posee los conocimientos y pericias básicos de dicha rama del saber. (Mínimo 1 punto en alguna habilidad del árbol).
Nivel 2	- Conoce todos los usos y pericias comunes de su profesión y puede combinarlos para conseguir efectos mayores. (Mínimo 8 px gastados en habilidades).
Nivel 3	- Es un experto en su campo de conocimiento y puede experimentar para conseguir nuevas aplicaciones. Adicionalmente, tiene la capacidad de transmitir sus conocimientos a un pupilo. (Mínimo 15 px gastados en habilidades).

Así, cada personaje tendrá uno de estos cuatro rangos en todas las ramas.

Los diferentes niveles de los asociados a gremios pueden modificar los usos de algunas habilidades. Por ejemplo, disminuyendo el tiempo requerido para que dicha habilidad tenga efecto.

# HABILIDADES

- **ALQUIMIA**, (Alquimia) 4 px: Se te permite el aprendizaje y elaboración de pociones (ver capítulo de alquimia).
- **ARMADURAS AVANZADAS**, (Combate) (requisito: habilidades Desarrollo físico y Guerrero) 3 px: Puedes utilizar armaduras avanzadas.
- **ARMADURA INTELIGENTE**, (Combate) (requisito: habilidad cualquier tipo de Miliciano. Solo se puede usar sin armadura o con armaduras tipo 1 o 2) 3 px: Tu gran habilidad de movimientos te ayuda defenderte. Mientras estés sin armadura o con armaduras tipo 1 o 2 ganas 1 punto de armadura.
- **ARTILLERO**, (Combate) 4 px: Te permite el uso de armas de asedio. Cualquiera puede usar una escala o un ariete, pero para accionar catapultas, balistas, escorpiones, o cualquier arma semejante es necesario tener esta habilidad.
- **ASESINAR**, (Artes Oscuras) (requisitos: habilidad Noquear) 10 px: Para realizar con éxito ésta habilidad, previamente deberás haberte acercado a tu víctima sin ser detectado por ella. Una vez a su espalda debes representar el asesinato con un arma de filo de pequeño tamaño, decir la palabra “asesinar” lo suficientemente alto como para que tu víctima te oiga con claridad y pegarle una pegatina especial en la parte delantera del tronco. Un personaje asesinado morirá sin remedio alguno en 10 segundos si no se le aplica cualquier método de curación inmediato: magia curativa o una poción alquímica. Las habilidades Primeros Auxilios y Curandero no podrán salvar a un personaje asesinado. Si tu víctima advierte tu presencia antes de ser golpeado y hace algún gesto de defensa, el uso de esta habilidad solo le provocará 1 punto de daño. No se puede usar en combate. (Las pegatinas te las dará la organización al inicio del evento)
- **ATONTAR**, (Combate) (requisito: habilidad Guerrero y Nivel 3) [especial] 4 px: Si alguien con esta habilidad te impacta, durante los siguientes cinco segundos solo puedes llevar a cabo acciones defensivas (debes contar en alto). Llevar cualquier casco inmuniza contra esta habilidad. (Puedes utilizarla 2 veces por combate, 3 si tienes Desarrollo Físico).
- **ATRAVIESA ESCUDOS**, (Combate) (requisito: habilidad Miliciano Tirador) 3 x: 1 vez por Segmento de tiempo puedes disparar y hacer daño aunque golpee en el escudo.

- **CAMPESINO**, (Producción) 3px: Te permite cultivar la tierra y dirigir jornaleros (campesinos sin esta habilidad) para recoger fichas de cosecha y lino.
- **CANTERO**, (Artesanías) 3 px: Te permite modelar la piedra, tanto para fines decorativos como para edificación. Requiere fichas de piedra. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (herramientas de trabajo de piedra como martillo y cortafríos, etc.). Los tiempos de creación vienen explicados en el sistema Económico.
- **CARGAS**, (Alquimia) (requisito: habilidad Alquimia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite dotar de “usos” a una poción o aceite. El total de usos no podrá ser superior al número de componentes que puede mezclar el alquimista (tres usos).
- **CARGAS**, (Mágicas) (requisito: habilidad Iniciado a la Magia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite dotar de “cargas” a un conjuro puesto en un objeto. El coste total de todas las cargas del conjuro no puede en ningún momento exceder el límite máximo de maná del mago que ha creado el objeto.
- **CARPINTERO/CONSTRUCTOR**, (Artesanías) 3 px: Te permite fabricar o reparar muebles, edificaciones y estructuras. Requiere fichas de madera. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (herramientas de trabajo de madera como martillo, sierra, etc.). Los tiempos de creación vienen explicados en el sistema Económico.
- **CAZADOR**, (Producción) (requisito: habilidad Miliciano tirador) 1 px: Puedes recoger fichas de carne y pieles.
- **CEGAR**, (Combate) (requisito: Cualquier habilidad tipo de Miliciano. Solo se puede usar sin armadura o con armaduras tipo 1 o 2) 3 px: Se representa si tiras confeti y le das al oponente, este tiene que actuar como si estuviera cegado durante 5 segundos sin poder atacar. 1 x Segmento de tiempo.
- **CERRAJERÍA**, (Oficios) 2 px mínimo: Puedes crear y desactivar cerraduras, representadas en el juego como sobres con el símbolo de una cerradura y el sello de la organización impresos en ellos. En su interior hay una tarjeta con un número que muestra la dificultad de la cerradura;
- **PARA FORZAR UNA CERRADURA**, compruebas si tu nivel de cerrajería (esto es, los px que has invertido en ella) iguala o supera la dificultad, tras 10 segundos por nivel de dificultad consigues forzar la cerradura (retira el sobre y entrégaselo a un máster cuando puedas).

- **PARA CREAR UNA CERRADURA**, tienes que escribir en una tarjeta tu nivel de cerrajería y meterla en un sobre de cerradura (que te lo facilitará un máster). Este sobre lo tienes que pegar sobre la puerta, cofre o lo que sea que quieras cerrar. Se invierte en el proceso 1 minuto por nivel de dificultad que quieras ponerle a la cerradura. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo que simule unas ganchuzas o herramientas similares.
- **COCINERO, (Oficios) 3 px**: Puedes crear fichas de comida a partir de fichas de carne, peces y cosecha. Por cada ficha que utilices crearas tres fichas de comida.
- **COMBATIENTE, (Combate) 2 px**: Se te permite el uso de armaduras de tipo 1 y 2, escudos y armas simples (maza, bastón, lanza, espada corta y ballesta).
- **CORAJE, (Combate) 2 px**: Eres inmune tanto al miedo natural como miedo mágico.
- **COMPAÑERO, (Sociedad) 1 px**: Amigos, parientes o grupo de aventureros que acompañan al personaje en condición de iguales y tienen un trasfondo común con el mismo. Representa el tiempo invertido en conocerse y coordinarse. Cada miembro del grupo debe comprar esta habilidad. Válido para grupos de hasta 5 jugadores.
- **CREDIBILIDAD I-IV, (Sociedad) (requisitos: habilidad Influencia I-IV)**: Tu credibilidad marca el poder de tu palabra en base a tu nivel social. No es lo mismo la palabra de un hidalgo que la de un porquero... al menos hasta que se demuestre lo contrario.
- **EN CASO DE ENFRENTARSE PALABRA CONTRA PALABRA CON ALGUIEN DE UN NIVEL DE CREDIBILIDAD INFERIOR**, tu palabra será la predominante. (Los jugadores deberán interpretarlo y los másters velarán por ello). Pero cuidado, tu palabra es un bien valioso y fácil de perder: si te pillan mintiendo, o si la otra parte puede aportar pruebas a su favor, te ganarás la reputación de mentiroso y todos aquellos que conozcan tu historia harán caso omiso a esta habilidad.
- **AL CONTRARIO QUE OTRAS HABILIDADES**, esta habilidad se obtiene al tener las habilidades de Influencia, por lo tanto no podrás tener una habilidad sin tener la otra habilidad.
- **CURANDERO, (Oficios) (requisitos: habilidad Primeros auxilios) 3 px**: Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (vendas, pócimas y ungüentos). Un personaje bajo tus cuidados y que permanezca en reposo podrá recuperar el uso de una extremidad perdida o 1 pv por hora de juego. Un personaje con esta habilidad podrá

realizar autopsias, diagnósticos y tratamientos.

- **CURTIDOR**, (Artesanías) 3 px: Puedes reparar armaduras de cuero y cuero tachonado a razón de 1 punto de armadura por cada minuto de trabajo. Requiere fichas de pieles. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (herramientas de trabajo en cuero como agujas, hilo de cuero, pieles, tachas, etc.). Los tiempos de creación vienen explicados en el sistema Económico.
- **DECANTACIÓN**, (Alquimia) (requisito: habilidad Decocción) 3px: Te permite crear fórmulas de dos componentes.
- **DECOCCIÓN**, (Alquimia) (requisito: habilidad Alquimia) 2 px: Te permite crear fórmulas de un componente.
- **DEFENSOR**, (Combate) (requisito: Cualquier habilidad tipo de Miliciano) 3 px: Puede usar todo tipo de armaduras.
- **DESARROLLO FÍSICO**, (Combate) 2 px: Tienes 1 PV adicional. Solo se puede coger una vez.
- **DESTILACIÓN**, (Alquimia) (requisito: habilidad Decantación) 4px: Te permite crear fórmulas de tres componentes.
- **DISPARO DOBLE**, (Combate) (requisito: habilidad Miliciano Tirador) 3 px: Te permite disparar dos flechas en un único disparo.
- **DISPARO PARALIZANTE**, (Combate) (requisito: habilidad Miliciano Tirador) 3 px: Para usar esta habilidad deberás decir “Paso Atrás” antes de disparar. Cada vez impactes usando esta habilidad el rival debe retroceder un paso. Si el impacto es en el escudo la habilidad no tiene efecto.
- **DISTANCIA**, (Mágicas) (requisito: habilidad Iniciado a la magia) [localizador] 2 px: Te permite utilizar el localizador Distancia en la formulación de conjuros
- **DURADERO**, (Alquimia) (requisito: habilidad Alquimia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite incrementar la duración del efecto de tus pociones o aceites en un rango (por ejemplo, de minutos a horas).
- **DURADERO**, (Mágicas) (requisito: habilidad Iniciado a la Magia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite incrementar el rango de duración de los conjuros en uno (por ejemplo, de segundos a minutos).

- **ELABORAR ACEITE**, (Alquimia) (requisito: habilidad Alquimia) 2 px: Te permite elaborar aceites en lugar de pociones, para poder así afectar a objetos.
- **ELEMENTO**, (Mágicas) (requisito: habilidad Iniciado a la magia) 2 px: Es uno de los 6 elementos básicos que existen y que un mago puede manejar y combinar. Son: aire, fuego, tierra, agua, positivo, negativo.
- **ESCRIBANO**, (Académicas) 3 px: Te permite redactar documentos, que pueden ir desde contratos a acuerdos legales, declaraciones, títulos... Además, un escribano podría detectar si un documento es una falsificación, siempre que tenga los conocimientos adecuados. (Para detectar un documento eclesiástico falso necesitará Saber Religión; si fuera un mapa, Saber Geografía). Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezo.
- **FALSIFICAR**, (Académicas) (requisito: habilidad Escribano y Nivel 2) 1 px: Te permite redactar documentos falsos siempre y cuando tenga los datos necesarios y los conocimientos apropiados. (Si tiene que falsificar un documento eclesiástico necesitará Saber Religión; un mapa, Saber Geografía; etc.)
- **FURIA**, (Combate) 4 px: Puedes entrar en furia tantas veces al día como veces haya comprado esta habilidad. La furia dura todo un combate, en el que deberás interpretar un estado mental de enajenación violenta y en el que atacarás sin ningún temor por tu integridad física. Mientras dure la furia tendrás 1 PV extra y la habilidad de combate Golpe poderoso. En caso de no interpretar esta habilidad correctamente, el personaje saldrá de su estado de enajenación y no podrá volver a usar esta habilidad en lo que reste de día. No se podrán utilizar armas de proyectiles durante el uso de esta habilidad.
- **GANADERO**, (Producción) 3 px: Puedes recoger fichas de carne, pieles y lana.
- **GOLPE PODEROSO**, (Combate) (requisito: habilidad Guerrero y Nivel 3) [especial] 4 px: Un Simpacto de alguien con esta habilidad te hace retroceder 5 pasos. Si paras un impacto de Golpe poderoso con el escudo solamente debes retroceder 2 pasos. (Puedes utilizarla 2 veces por combate, 3 si tienes Desarrollo Físico).
- **GRITO DE BATALLA**, (Combate) (requisito: Miliciano Bárbaro) 3 px: Una vez por Segmento de tiempo infundes miedo a los enemigos cercanos que deberán luchar a la defensiva o huir durante los siguientes 5'' .
- **GUERRERO**, (Combate) (requisito: Cualquier tipo de Miliciano) 3 px: Puedes usar



todo tipo de armas.

- **HERBALISMO**, (Académicas) 3 px: Te permite recolectar y reconocer hierbas. Puedes recoger fichas de plantas. Esta habilidad tiene sinergia con Saber Naturaleza.
- **HERRERO**, (Artesanías) 3 px: Puedes reparar cualquier tipo de armadura de metal a razón de 1 punto de armadura por cada minuto de trabajo. Reparar un escudo o arma llevará 5 minutos de trabajo. Requiere fichas de metal. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (yunque, martillo, herraduras, piezas de metal, etc.).
- **INFLUENCIA I: Distinción Social**, (Sociedad) 2 px.: Socialmente, estás por encima del vulgo pero por debajo del resto de privilegiados. Se te reconoce como alguien dentro de tu comunidad pero no eres especialmente relevante. Dependiendo del trasfondo del país serás un noble menor, un guerrero respetado miembro de un gremio. Conlleva habilidad Credibilidad I.
- **INFLUENCIA II: Alta Alcurnia**, (Sociedad) (Requisito: Influencia I: Distinción Social) 4 px.: Pertenece a la clase media dentro de la nobleza y/o las clases dirigentes. Eres alguien conocido y a quien respetar. Dependiendo del trasfondo del país serás un miembro importante de un gremio, un duque, un archimago de gran influencia en la comunidad. Conlleva habilidad Credibilidad II.
- **INFLUENCIA III: Aristocracia**, (Sociedad) (Requisito: Influencia II: Alta Alcurnia) 6 px: Eres un miembro de la alta sociedad, un pilar dentro de tu comunidad. Ya seas un noble influyente, un senador... tu opinión es importante y destacada, así como tu influencia. Para bien y para mal la gente recuerda tu nombre, tu título y te reconoce allá por donde vas. Conlleva habilidad Credibilidad III.
- **INFLUENCIA IV: Élite**, (Sociedad) (Requisito: Influencia III: Aristocracia) 8 px.: Tu posición social es tan alta que sólo unos pocos pueden igualarse a ti, y casi ninguno superar tu linaje. Puedes ser miembro de la familia real, o un gran duque, una archidruida o un senador de los más influyentes dependiendo del trasfondo. Tu nombre abre puertas incluso fuera de tu país y, aunque no te reconozcan cuando te ven, al oír tu nombre y tu título saben a quién tienen delante. Conlleva habilidad Credibilidad IV.
- **INICIADO A LA MAGIA**, (Mágicas) 4 px: Te permite utilizar la magia. (Ver capítulo de magia).
- **JOYERO**, (Artesanías) 3 px: Te permite fabricar y reparar objetos preciosos. Puede

requerir fichas de metal o gema. Debes interpretar esta habilidad junto con algo de atrezzo (herramientas de joyero como alicates, cortadores de cristal, pequeños martillos,...). Los tiempos de creación vienen explicados en el sistema Económico.

- **LEÑADOR**, (Producción) 3 px: Puedes recoger fichas de madera.
- **LINGÜÍSTICA (ACADÉMICAS)** 3 PX: Puedes descifrar escrituras en idiomas que no sean el tuyo.
- **LUCHA CON CAPA**, (Combate) (requisito: Cualquier tipo de Miliciano. Solo se puede usar sin armadura o con armaduras tipo 1 o 2) 3 px: Puedes usar una capa enrollada como si fuera un escudo pero no sirve para parar flechas.
- **MANÁ ADICIONAL**, (Mágicas) (requisito: Iniciado a la magia) 1 px: Te permite al personaje tener PM adicionales. La primera vez que se gastan px en esta habilidad concede +1 PM.

PX	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PM	1	3	4	6	7	9	10	12	13

- **MENTE INTROSPECTIVA**, (Académicas) 3 px: Te permite meditar para recuperar PM (si los posees) el doble de rápido. Reduces a la mitad los tiempos necesarios para utilizar las habilidades académicas.
- **METALURGIA**, (Alquimia) (requisito: Alquimia) 3 px: Te permite crear aleaciones de metales especiales que alguien con la habilidad Herrero puede utilizar para crear armas con propiedades especiales. (Ver capítulo de Alquimia).
- **MILICIANO ARMADO**, (Combate) (requisito: Combatiente) 4 px: Te permite utilizar todo tipo de armas a una mano, incluyendo arrojadizas. También puedes usar armaduras tipo 3 o 4.
- **MILICIANO BÁRBARO**, (Combate) (requisito: Combatiente) 4 px: Te permite utilizar todo tipo de armas a una mano, incluyendo arrojadizas. También puedes usar todo tipo de armas a dos manos.
- **MILICIANO TIRADOR**, (Combate) (requisito: Combatiente) 4 px: Te permite utilizar todo tipo de armas a una mano, incluyendo arrojadizas y arcos.
- **MINERO**, (Producción) 3 px: Puedes recoger fichas de piedra, metales o gema.  
Sinergia con Saber Geografía

- **NOQUEAR**, (Artes Oscuras) 5 px: Para realizar con éxito ésta habilidad, previamente deberás haberte acercado a tu víctima sin ser detectado por ella. Una vez a su lado debes poner la palma de tu mano sobre su nuca y decir la palabra “noquear” lo suficientemente alto como para que tu víctima te oiga con claridad. Tu víctima deberá inmediatamente caer inconsciente al suelo, permaneciendo en ese estado durante 10 minutos o hasta que alguien le espabile zarandeándole, dándole palmadas en la cara o mediante métodos similares. Los cascos de cualquier tipo inmunizan contra el uso de ésta habilidad. Si eres detectado por tu víctima antes de usar ésta habilidad, no tendrá efecto.
- **PELEA**, (Combate) de 1 a 5 px: Te permite participar en luchas sin armas. Se pueden gastar hasta 5 puntos directos en esta habilidad. La puntuación total de Pelea de un personaje se calculará sumando los puntos directos gastados junto con 1 punto extra por cada una de las siguientes habilidades:

Combatiente	Defensor
Miliciano (Todos los tipos)	Guerrero

Esta habilidad tiene un fin puramente interpretativo para poder resolver conflictos de forma “civilizada” con los puños. Nunca podrá usarse en combate y si alguno de los participantes saca un arma la pelea llegará a su fin. El contacto real durante las peleas no está permitido, los puñetazos deben ser simulados y nunca hay que ejercer ningún tipo de fuerza mientras se pelea. Antes de empezar la pelea los contrincantes deben indicar su rango total de “Pelea”. El personaje con el rango más alto ganará el enfrentamiento. Con rangos iguales el iniciador de la pelea será el vencedor.

## **¡YA SABÉIS DE ANTEMANO QUIEN VA A GANAR, ASÍ QUE A INTERPRETAR!**

- **PERMANENCIA**, (Alquimia) (requisito: habilidad Alquimia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite hacer permanentes los efectos de algunas pociones o aceites.
- **PERMANENCIA**, (Mágicas) (habilidad Iniciado a la Magia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite hacer permanentes algunos conjuros que tengan una duración limitada, pero no aquellos instantáneos.
- **PESCADOR**, (Producción) 3 px: Puedes recoger fichas de peces.

- **POTENCIAR, (Alquimia)** (requisito: habilidad Alquimia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite al potenciar los efectos de una poción o aceite gastando más ingredientes de los requeridos para crear dicha poción o aceite.
- **POTENCIAR, (Mágicas)** (requisito: habilidad Iniciado a la Magia y Nivel 3) [especial] 4 px: Te permite potenciar los efectos de un conjuro gastando más maná del requerido para ejecutar dicho conjuro.
- **PRIMEROS AUXILIOS, (Oficios)** 1 px: Puedes estabilizar a un jugador que hubiese quedado inconsciente por haber perdido todos sus pv. Esta habilidad no te permitirá salvar a alguien que haya sido rematado. Deberás interpretar ésta habilidad con vendas manchadas de pintura roja simulando sangre, que colocarás en la cabeza del jugador inconsciente.

- **RECURSOS**

-1	<b>POBREZA (Sociedad)</b> -1 px: Este nivel es una desventaja que da un punto adicional para hacerse el personaje. No obstante esto hay que representarlo obligatoriamente en juego. Vas vestido con harapos y no tiene ninguna posesión material más allá de un palo. Dinero inicial- 0.
0	<b>CLASE BAJA (Sociedad)</b> 0 px: El nivel de riqueza por defecto. Tienes lo justo para vivir unos cuantos días y lleva prendas y herramientas típicas de tu oficio bastas pero efectivas. Dinero inicial- 10.
1	<b>CLASE MEDIA (Sociedad)</b> 1 px: Tienes algo de dinero para ir tirando y tiene alguna clase de fuente de ingresos, ya sea tu trabajo, tu familia o algo similar. Dinero inicial- 20.
2	<b>ACOMODADO (Sociedad)</b> (requisito: habilidad Recursos I: Clase media) 2 px: Te puedes permitir ciertos lujos. Tu fuente de ingresos le permite cierta holgura. Tu ropa y pertenencias estarán por encima de la media. Dinero inicial- 60.
3	<b>BURGUÉS (Sociedad)</b> (requisito: habilidad Recursos II: Acomodado) 4 px: Estás acostumbrado a vivir bien. Tienes una fuente de ingresos buena y tu ropa y estilo de vida lo denotan. Dinero inicial- 160
4	<b>TERRATENIENTE (Sociedad)</b> (requisito: habilidad Recursos III: Burgués) 8 px: Vive rodeado de lujo. Sirvientes te acompañan a todas partes y tu ropa y pertenencias dejan bien claro tu elevado estatus económico. Dinero inicial- 400.
5	<b>RICO (Sociedad)</b> (requisito: habilidad Recursos IV: Terrateniente) 16 px: Tiene dificultades para gastar tu dinero. Puedes dirigir la economía de algún pequeño país simplemente decidiendo dónde invertir tu dinero. Dinero inicial- 960.

- **RESISTENCIA A LA TORTURA, (Físicas Extraordinarias)** 2 px: Eres capaz de resistir la tortura y no tienes porque responder la verdad a tus torturadores.

- **RESISTENCIA AL DOLOR**, (Físicas Extraordinarias) 2 px: Al quedar con 0 pv caerás al suelo pero no quedarás inconsciente, sino que aún podrás ser capaz de llevar a cabo una actividad ligera como arrastrarte por el suelo o hablar en susurros, o incluso beber una poción si la tienes a mano. No podrás realizar acciones complejas como esgrimir un arma, caminar o gritar. Seguirás muriendo a los 10 minutos si no recibes el tratamiento adecuado.
- **RESISTENCIA AL VENENO**, (Físicas Extraordinarias) 2 px: Al ser envenenado, el veneno baja en una categoría su potencia. Un veneno que te inflija un penalizador verá su efecto reducido de minutos a segundos. Un veneno que te haga daño reducirá su efecto a la mitad.
- **ROBAR**, (Oficios) 4 px: Al comenzar el juego tendrás unas pinzas que le serán entregadas por la organización, sobre las cuales deberá inscribir un símbolo personal (un dibujo sencillo, unas iniciales o cualquier otra cosa).
- **PARA TENER ÉXITO CON ESTA HABILIDAD**, deberás poner una de las pinzas en la bolsa de otro jugador sin ser descubierto. En cuanto este otro jugador se dé cuenta de la pegatina, deberá dirigirse a la “estafeta” lo antes posible y dejar allí todas las propiedades que tuviera en la bolsa. En cualquier momento del juego puedes dirigirte al personal de la estafeta y mostrarle una de tus pinzas marcadas, y se te entregará el fruto de tus robos.
- **ROMPER ARMA**, (Combate) (requisito: habilidad Guerrero y Nivel 3) 4 px: Si impactas dos veces sobre una misma arma, dicha arma se rompe (pero puede ser reparada por un herrero). (Puedes utilizarla 2 veces por combate, 3 si tienes desarrollo físico). Debes gritar “romper arma” con cada golpe.
- **ROMPER ESCUDOS**, (Combate) (requisito: habilidad Guerrero y Nivel 3) [especial] 4 px: Si impactas dos veces sobre un mismo escudo, dicho escudo se rompe (puede ser reparado por un herrero). (Puedes utilizarla 2 veces por combate, 3 si tienes Desarrollo Físico). Debes gritar “rompe escudos” con cada uno de los golpes.
- **SABER ALQUIMIA**, (Académicas) 3 px: Posees el conocimiento teórico de la alquimia: historia, evolución, principales alquimistas del pasado y del presente, etc.
- **SABER GEOGRAFÍA**, (Académicas) 3 px: Tienes conocimiento detallado del mundo a nivel geográfico, tanto físico como político.
- **SABER HISTORIA**, (Académicas) 3 px: Tienes conocimiento especializado sobre la historia de eras pasadas. A nivel general, en cuanto al mundo; y a nivel particular, y

muy detallado, en cuanto a la propia nación del personaje.

- **SABER LEYENDAS**, (Académicas) 3 px: Tienes conocimiento de los mitos, leyendas y supersticiones de los diferentes pueblos, con especial atención a las de su propio entorno cultural.
- **SABER MAGIA**, (Académicas) 3 px: Posees el conocimiento teórico de la magia, así como su historia, principales personalidades, etc.
- **SABER NATURALEZA**, (Académicas) 3 px: Tienes conocimiento teórico del personaje sobre la naturaleza: plantas, animales, diferentes aplicaciones de sus partes, etc. A diferencia de “Herbalismo” esta habilidad no permite recolectar ni reconocer hierbas, sino que versa sobre el conocimiento de todas y cada una de las aplicaciones: tanto de plantas como de animales y sus partes.
- **SABER POPULAR**, (Académicas) 3 px: Posees conocimiento referente a leyendas, lugares o personas del lugar y otra información local. Datos de conocimiento general entre los campesinos y demás parroquianos de la zona.
- **SABER RELIGIÓN**, (Académicas) 3 px: Posees conocimiento de las diferentes religiones del mundo, con especial dedicación a aquellas más cercanas al personaje. Conoce sus ritos y costumbres, y puede aconsejar sobre la manera de no ofender a creyentes radicales.
- **SABER SOCIEDAD**, (Académicas) 3 px: Te permite saber comportarse en sociedad, así como reconocer las costumbres de diferentes pueblos y naciones, y conocer detalles sobre sus dignatarios y gobernantes, así como de las familias nobles e importantes de cada lugar, con especial dedicación al de su nación.
- **SÉQUITO: 1, 2, 3 (Social)** (requisito Nivel 2) 2px cada nivel: Personal que acompaña al personaje, pueden ser ayudantes, o un séquito, o soldadesca, o lo que indique el trasfondo. Estos personajes ya están “pagados” antes de comenzar el vivo. Cada punto conlleva una persona.
- **TASACIÓN**, (Oficios) 2 px: Obtienes información de los másters sobre el valor de todos aquellos objetos con los que quieras comerciar.
- **TEJEDOR**, (Artesanías) 3 px: Puedes fabricar y reparar ropas, tapices, estandartes, etc. Puedes reparar armaduras acolchadas a razón de 1 punto de armadura por cada minuto de trabajo. Requiere fichas de lana o lino. Debes interpretar ésta habilidad junto

con algo de atrezzo (herramientas de trabajo como agujas, hilo, telas, tachas, etc.). Los tiempos de creación vienen explicados en el sistema Económico.

- **TOCADO**, (Mágicas) 1 px: Te permite utilizar el localizador Tocado en la formulación de conjuros.
- **TORTURAR**, (Artes Oscuras) 3 px: Puedes conseguir que tu víctima te diga la verdad. Para utilizar con éxito esta habilidad tu víctima tiene que estar indefensa (simulando ataduras o un cepo o algo similar) y tienes que “torturarlo” durante 1 minuto, al final de cada cual podrás realizar una pregunta y el jugador estará obligado a responderte la verdad a no ser que posea la habilidad Resistencia a la Tortura.
- **TRAMPERO**, (Producción) 3 px: Puede recoger fichas de carne y pieles.
- **TRANSMUTACIÓN**, (Alquimia) (requisito Nivel 3, Alquimia) 4 px: Te permite elaborar un componente a partir de otros.
- **VARIOS** (Mágicas) 2 px: Te permite utilizar el localizador Varios en la formulación de conjuros.
- **NOTA:** Segmentos de Tiempo.

En Leyendas de la Forja, hay algunas habilidades que condicionan sus usos por “segmentos de tiempo”. En los eventos cada segmento de tiempo está estipulado por cada parada para comer (Desayuno, Comida y Cena).

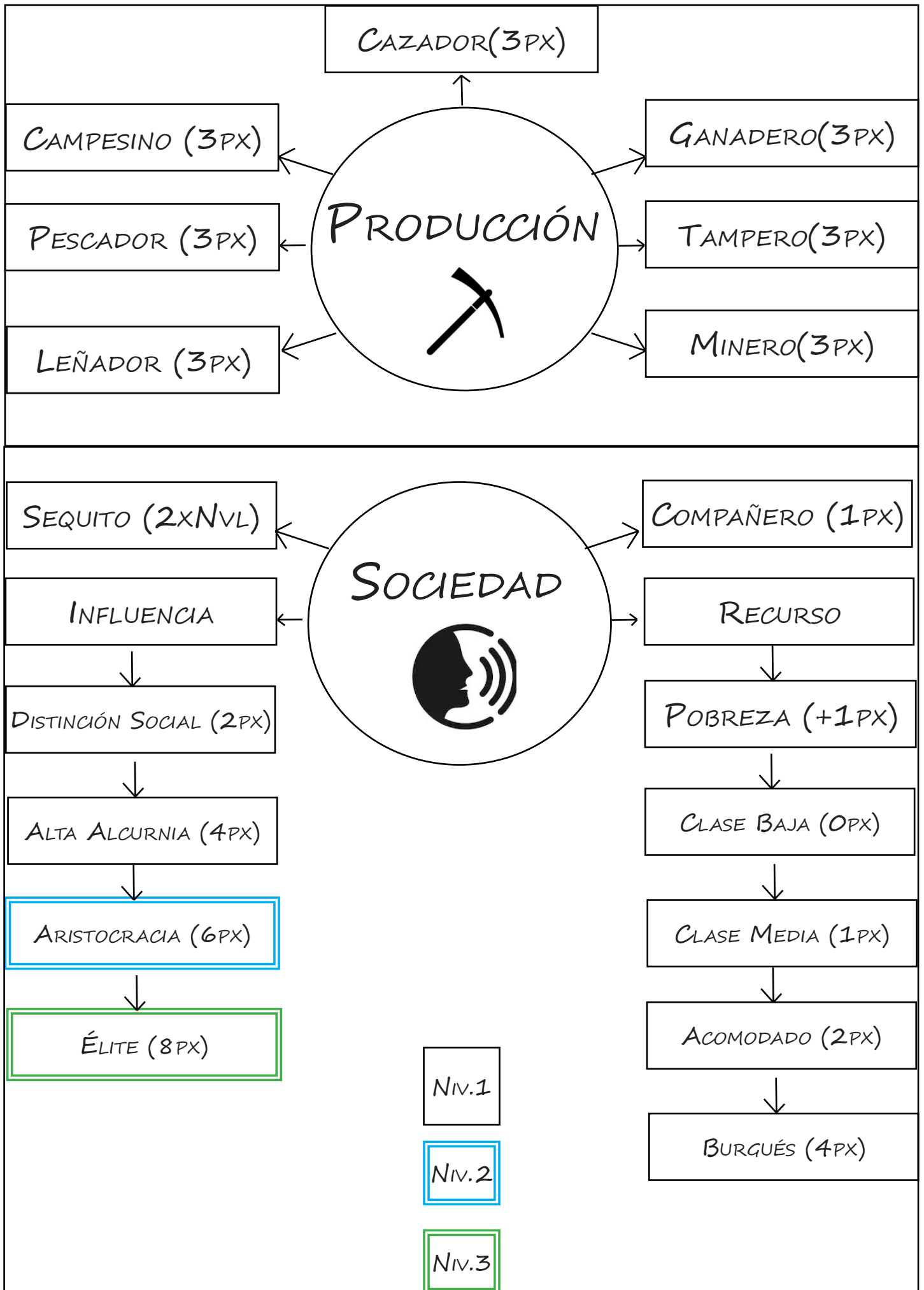
Por ejemplo, un día completo, tendrá 3 segmentos de tiempo.

1- Desde el Desayuno hasta la hora de la Comida.

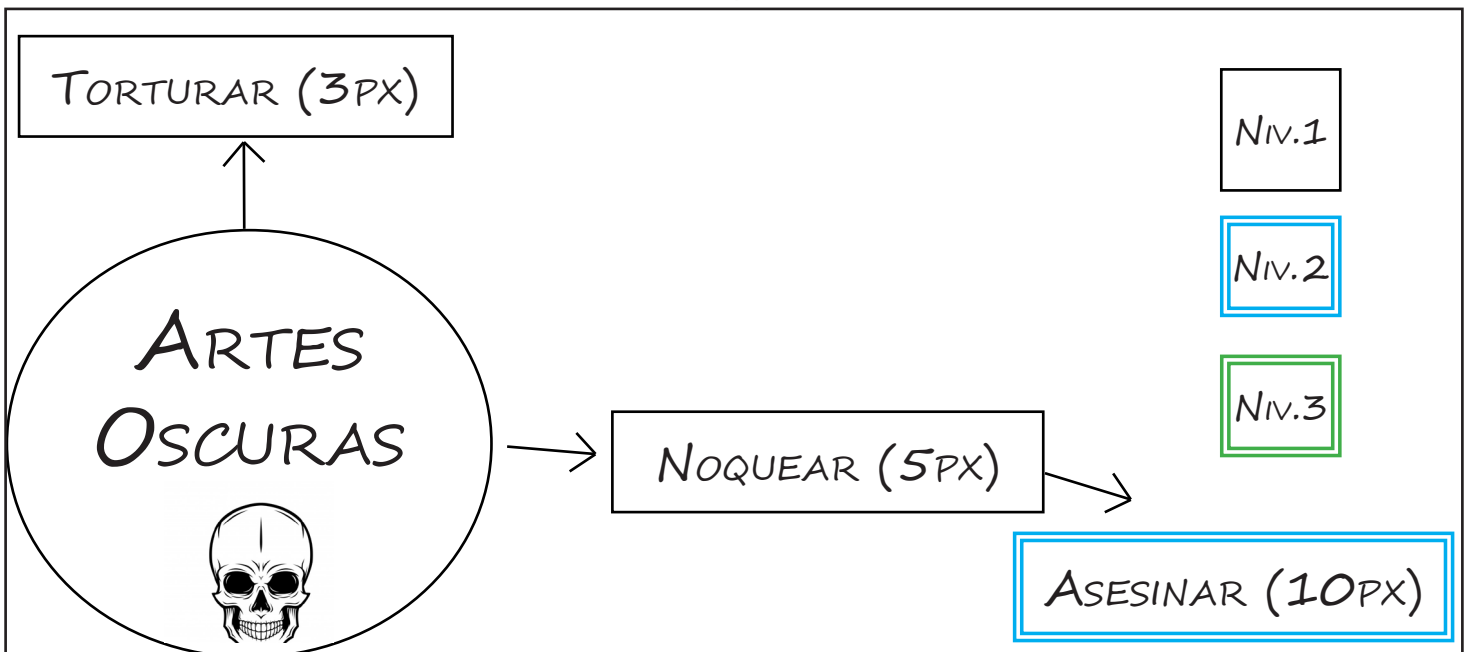
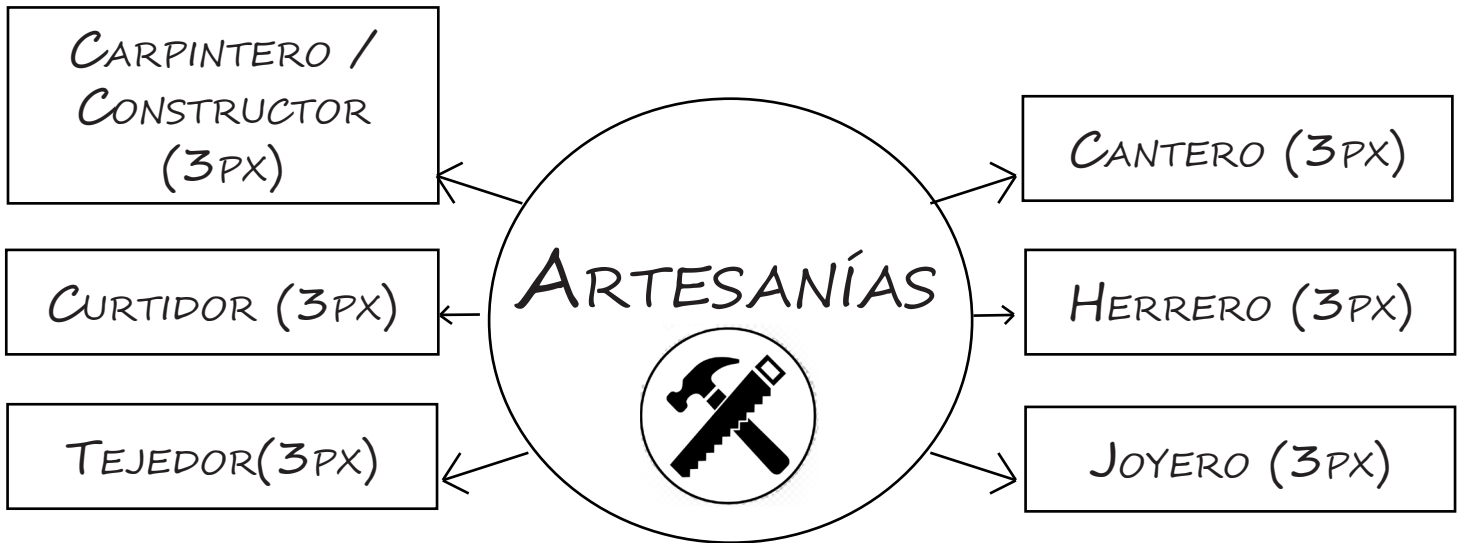
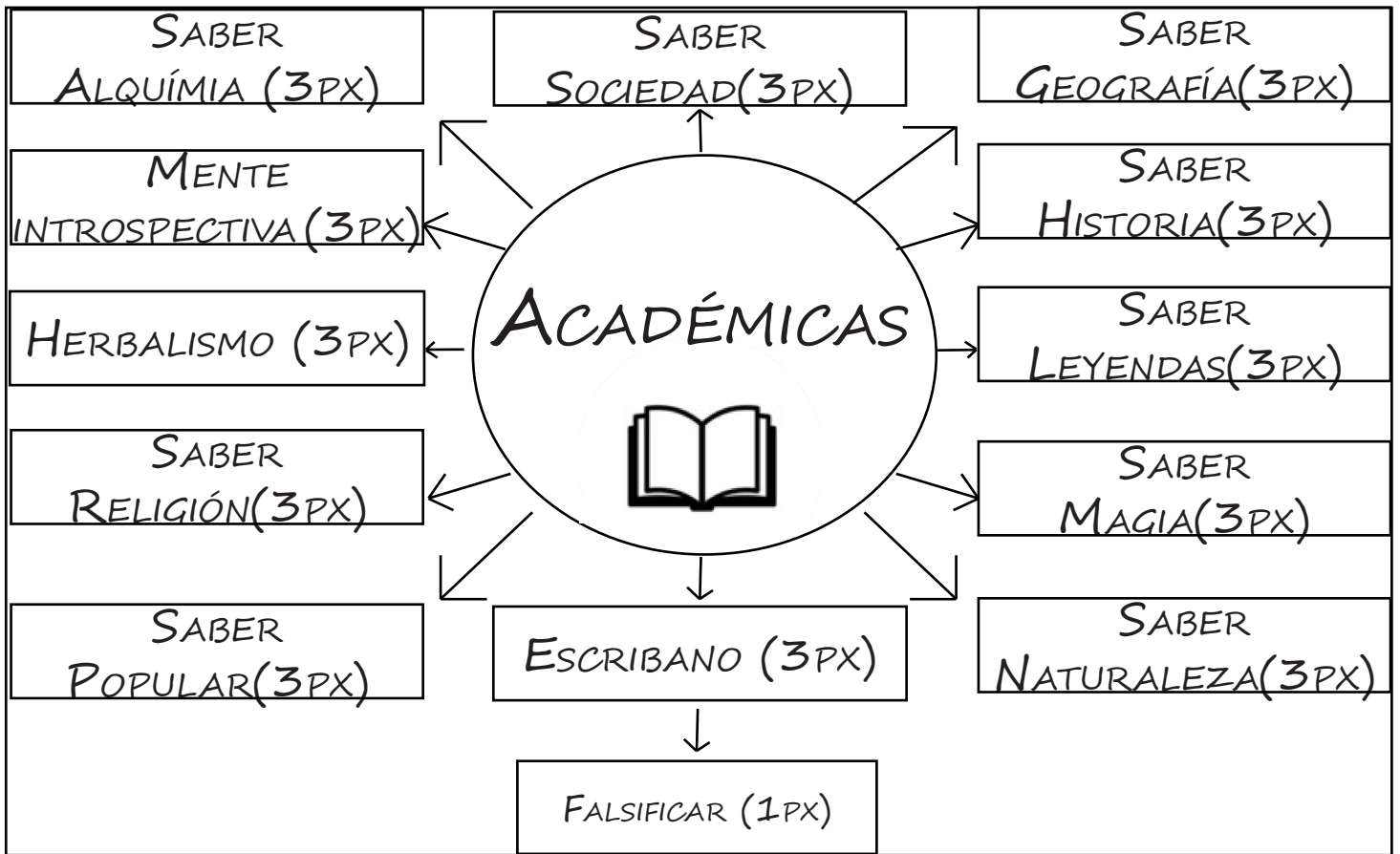
2- Desde la Comida hasta la hora de la Cena.

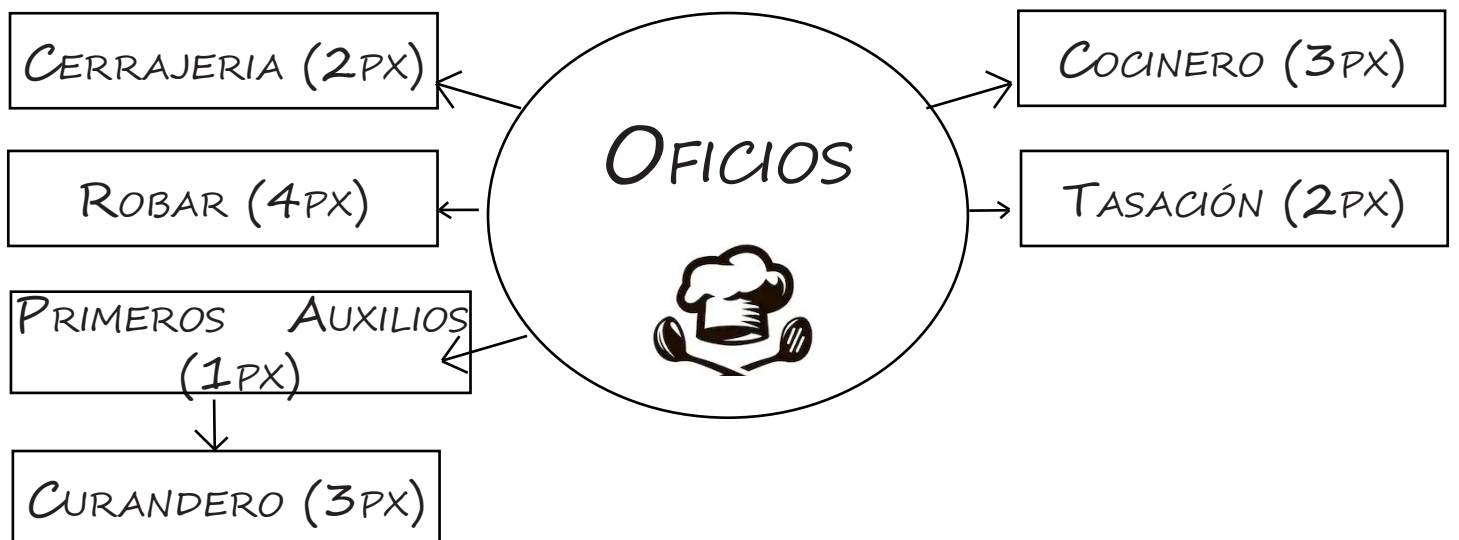
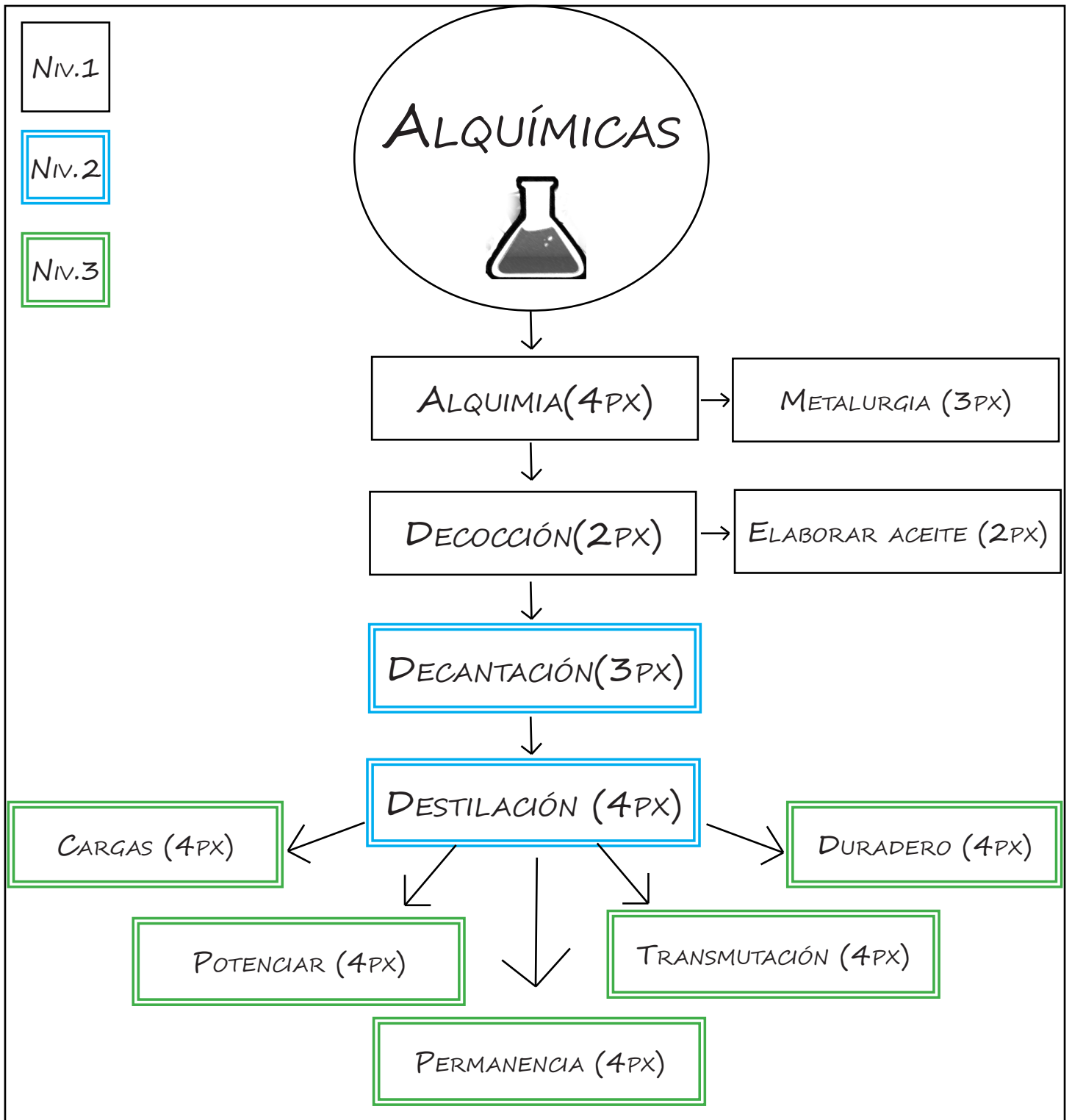
3- Desde la Cena hasta la hora de Final de Juego del Día

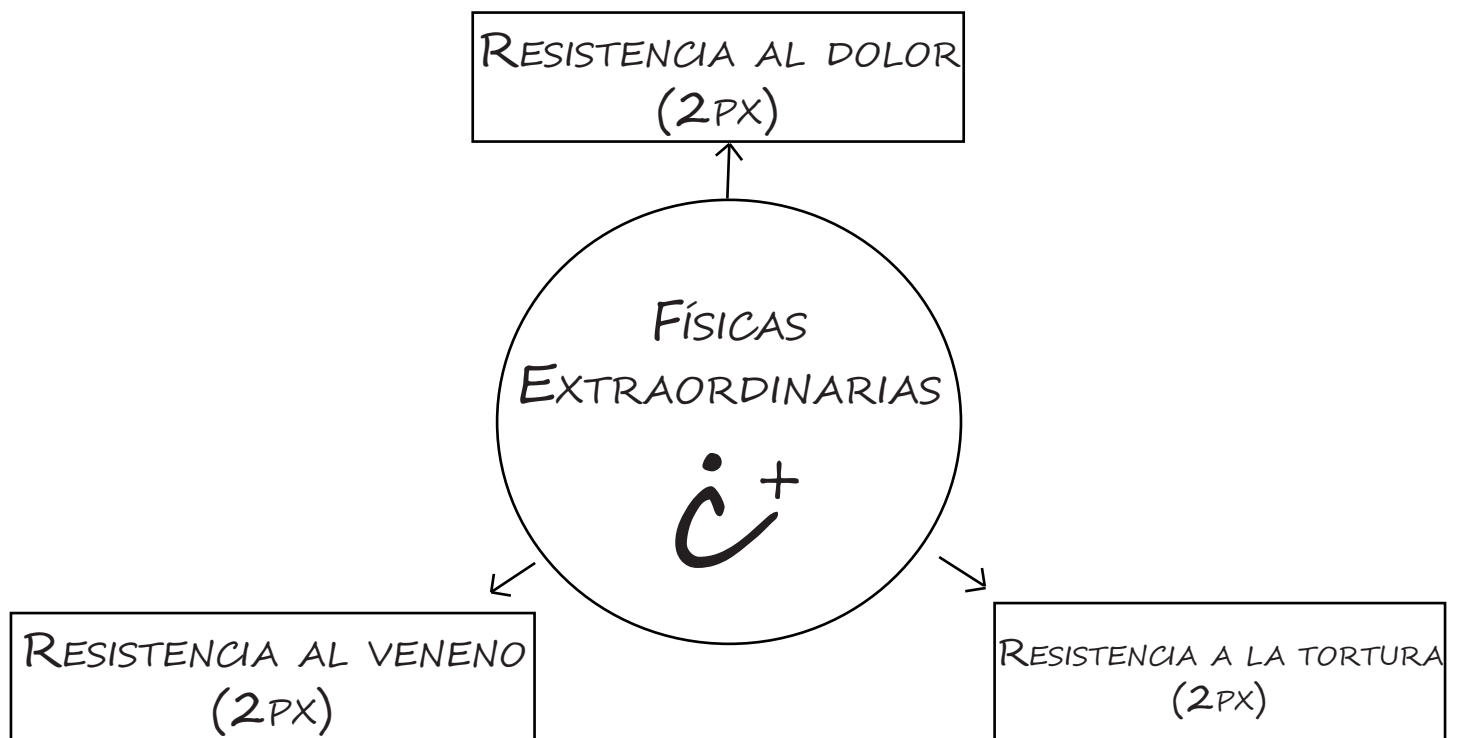
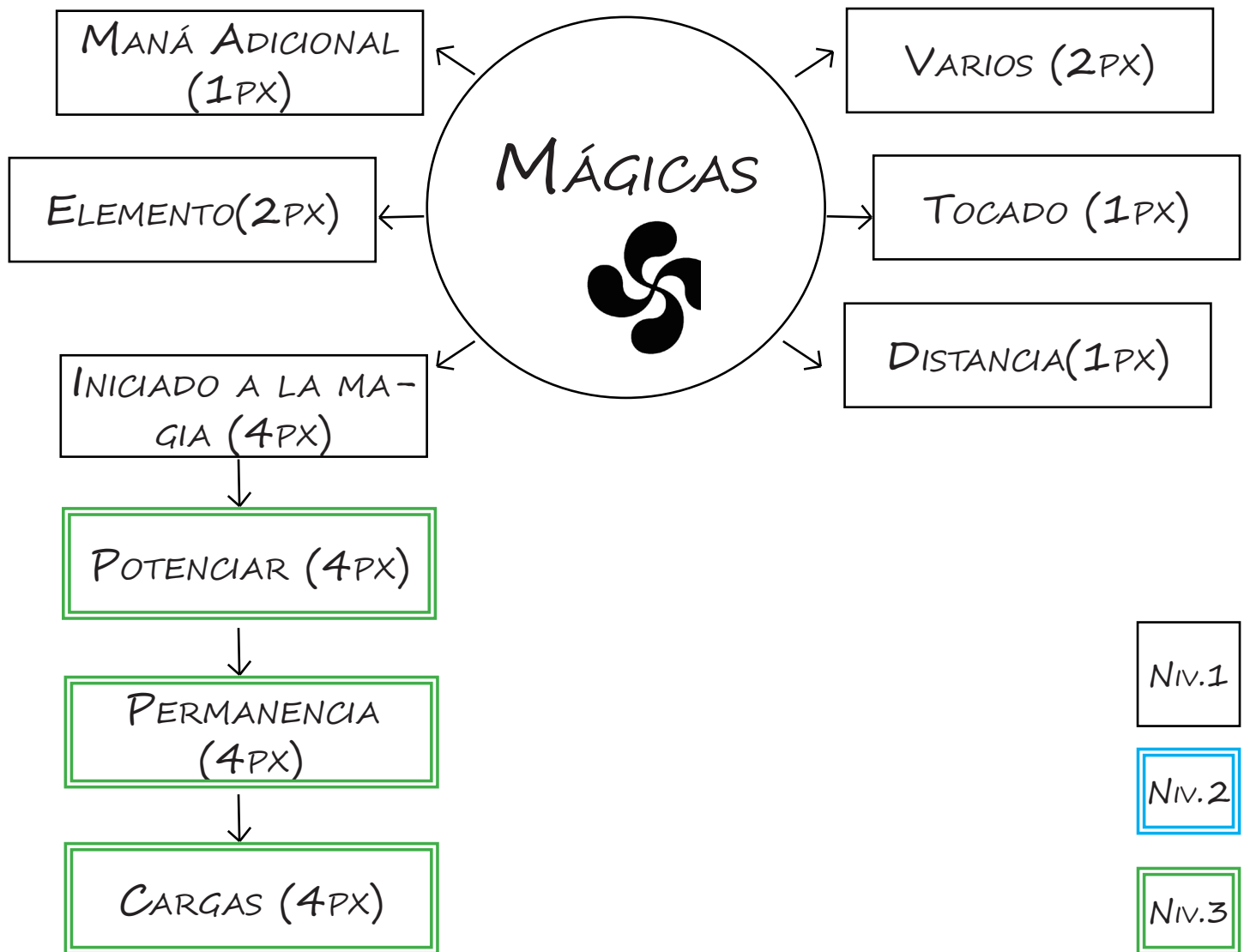
◆ *Árbol de Habilidades*

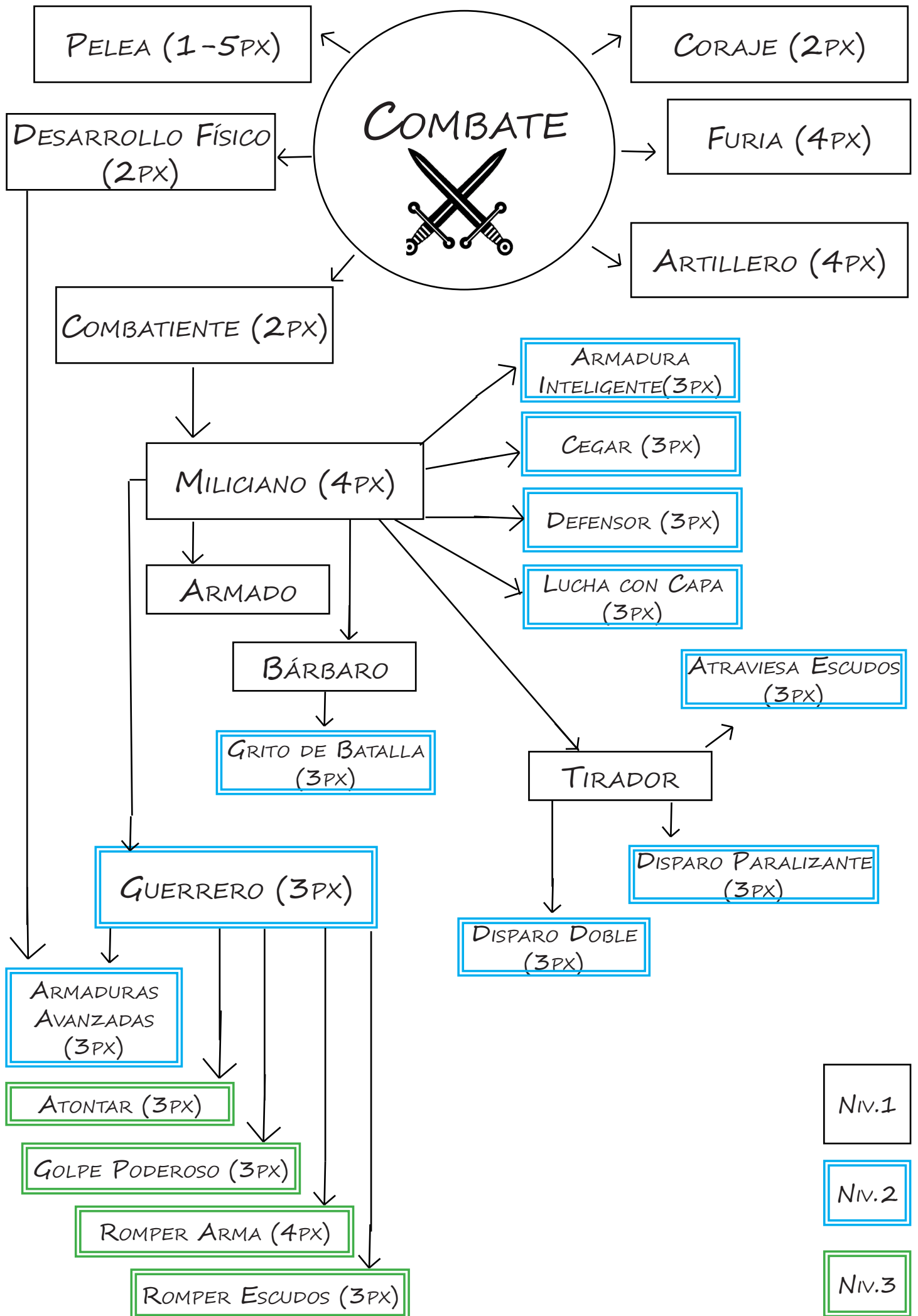












# GREMIOS

En la actualidad en varias ciudades de DULYA, siguiendo la idea de países vecinos, muchos artesanos se están agrupando y formando sus propios gremios.

Además de ser organizaciones a nivel de juego, con sus propias motivaciones, tramas y rifirrafes; hemos querido que la pertenencia a un gremio sea visto como un objetivo jugoso para cualquier "HOMBRE DE BIEN".

Para unirse a un gremio deberás pasar un examen sencillo y serás aceptado como "APRENDIZ". El segundo escalafón es el de "OFICIAL" y se consigue superando más exámenes. Incluso algunos puede que llegéis a ser "MAESTROS".

Aparte de las propias habilidades de vuestros personajes, estos rangos de gremio te dan pequeñas ventajas, como disminuir el tiempo de realización de una artesanía, o quizás algún que otro "as en la manga" para los integrantes de otros gremios.

Así que, si en algún momento en juego algún artesano hace algo a toda velocidad, o alguien te sorprende en una situación de riesgo con un pequeño truco, pues ya sabes... gientes del Gremio.

## ¿CÓMO PERTENEZCO A UN GREMIO?

Me interesan los gremios, quiero participar y ser miembro de ellos. ¿Cómo lo puedo hacer? Bien, si asististe a Leyendas de la Forja anteriores conservas el personaje, y este se hizo miembro del gremio, serás miembro del Gremio de esa ciudad y los beneficios y perjuicios asociados al cargo.

Si es la primera vez que juegas o cambias de personaje y quieres hacerte un personaje gremial, deberás gastarte durante la creación de Personaje una serie de px, a saber:

- **APRENDIZ:** Tener una habilidad adecuada para pertenecer al gremio y "pagar" una plata de tu dinero inicial.
- **OFICIAL:** Como Aprendiz y además tener la habilidad Influencia I: Distinción Social o Recursos I: Clase media.
- **MAESTRO:** Como Oficial y además tener la habilidad Influencia II: Alta Alcurnia o Recursos II: Acomodado

# GREMIOS RECONOCIDOS

## ◆ Gremio de Alquimistas

Poder comparar notas de tus últimas pociones y aceites, mirando de reojo (o copiando) como tus colegas hacen las recetas puedes aprender una serie de truquillos que no sabías, así que el tiempo que pasas en el gremio mejoras tus pociones obteniendo las siguientes ventajas.



**APRENDIZ**- DISMINUYE el tiempo de creación de pociones en 10%

**OFICIAL**- DISMINUYE el tiempo de creación de pociones en 25%

**MAESTRO**- DISMINUYE el tiempo de creación de pociones en 50%

## ◆ Gremio de Artesanos

Perteneciendo al gremio y tras pasar los requerimientos de sus colegas asciende dentro del gremio a los niveles que les correspondan, aprendiz, oficial y maestro, teniendo las siguientes ventajas.



**APRENDIZ**- DISMINUYE el tiempo de confección en 10%

**OFICIAL**- DISMINUYE el tiempo de confección en 25%

**MAESTRO**- DISMINUYE el tiempo de confección en 50%

## ◆ Gremio de Artes Oscuras

Se comenta que en las ciudades, aquellos aficionados a coger cosas ajenas (ya sea la bolsa o la vida), se reúnen para contratarse o para aprender trucos unos de los otros (siempre pendiente no ser tú el encargo y esto artimaña) como estos.



**APRENDIZ**- EMPUJÓN: Una vez por combate utilizas empujón al golpear a alguien, tanto a él como a su escudo, y esa persona retrocede 3 pasos. No provoca derribos ni ninguna cosa similar. Muy útil para huir.

**OFICIAL**- NOQUEAR Mejorado: Cuando usas la habilidad de Noquear, puedes usarlo aunque tenga escudo.

**MAESTRO**- PUÑALADA Trapera: Cuando usas la habilidad de Ase-sinar, si tu víctima se ha dado cuenta o hace una maniobra defensiva, realizas 2 pv, al contrario que 1 pv, que sería lo que harías normalmente.

## ◆ Gremio de Clérigos (Iglesias)

A través del debate teológico sobre la vida metafísica de tu religión empiezas a entender como tu Dios os habla a sus portadores y como la comunidad crece. El poder de vuestro Dios en vosotros, obteniendo las siguientes ventajas.



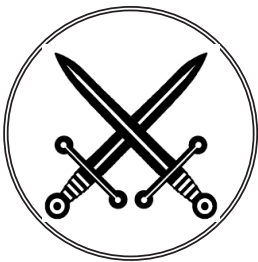
**APRENDIZ**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 10%

**OFICIAL**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 25%

**MAESTRO**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 50%

## ◆ Gremio de Guerreros

Un campo de entrenamiento, ya sea de una simple cuadrado en medio de la calle o un anfiteatro y las anécdotas contadas por otros guerreros, te hacen que aprendas truquillos que quizá no los enseñen los instructores...y eso puede significar tu propia vida en el campo de batalla. Estando en este gremio puedes obtener los siguientes beneficios.



**APRENDIZ**- EMPUJÓN: Una vez por combate utilizas empujón al golpear a alguien, tanto a él como a su escudo, y esa persona retrocede 3 pasos . No provoca derribos ni ninguna cosa similar.

**OFICIAL**- APRETAR los dientes (para los finos) o “apretar el culo”: Durante un combate al día puedes usar esta habilidad y cuando vayas a caer a 0 te mantienes en pie como si aún te quedará un punto de golpe. En el momento que acaba el combate o huyes, pierdes dicho punto de golpe y caes automáticamente inconsciente. (No puedes por tanto huir, ni rematar a la gente ni perseguir ni nada parecido).

**MAESTRO**- INUTILIZAR escudo: Una vez por combate puedes incrustar tu arma en el escudo del oponente, perdiendo dicha arma y haciendo que el oponente pierda dicho escudo.

## ◆ Gremio de Magia

Al estar en un gremio de magia empiezas a relacionarte con otros colegas mágicos. La torre de mago ya no parece tan bonita y aprendes a colaborar, por lo tanto, según avances en el gremio mejoras tu conocimiento de la magia y cómo se relaciona con otros y las siguientes ventajas.



**APRENDIZ**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 10%

**OFICIAL**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 25%

**MAESTRO**- DISMINUYE el tiempo de lanzamiento de ritual en 50%

- **NOTA:** Reducción de tiempo y mecánica

Un artesano normal tarda 5 minutos en crear un objeto por cada recurso que costara. Es decir, un herrero normal tardaría 10 minutos en hacer una espada. Un maestro podía hacer una espada mucho más chula y de mejor calidad. Si es aprendiz tardaría 9 minutos, Si es Oficial 7 min y 30 segundos y si es Maestro, 5 minutos, así que podría tener más material que vender que un mismo herrero que no lo fuera, teniendo mejor oferta en el mercado y por lo tanto más dinero potencial.

## SISTEMA ECONÓMICO

La capacidad económica del personaje es, al fin y al cabo, un atributo más de este, que se podrá adquirir durante el desarrollo del pj, o bien conseguir con px más adelante, tras alguna sesión de juego. Para representar esto en mecánica de juego cada nivel de la habilidad "riqueza" costará un determinado número de puntos y conferirá dos habilidades. En primer lugar, el "dinero inicial" del personaje: es decir la cantidad de dinero contante y sonante que el personaje podrá llevar consigo al principio de un vivo. En segundo lugar, la riqueza propiamente dicha, entendida como un estatus económico que permitirá al personaje equiparse, antes de un vivo, con aquellos artículos de su elección acordes a sus posibilidades. Cada nivel de riqueza, igual que el resto de habilidades, no puede ser adquirido si no se tiene el anterior. Por ejemplo, alguien que quiera ser de nivel 4, burgués, tendrá que pagar previamente  $1+2+4=7$  puntos

Las monedas utilizadas en Leyendas de la Forja son las siguientes:

<b>1 GEMA = 10 OROS</b>	<b>1 ORO = 10 PLATAS</b>	<b>1 PLATA = 4 CUARTOS DE COBRE</b>
-------------------------	--------------------------	-------------------------------------

Quedando entonces así  $1 \text{ gema} = 10 \text{ oros} = 100 \text{ platas} = 400 \text{ cuartos de cobre}$ .

Recordamos así mismo que todo personaje comienza el juego con 10 monedas de plata sin coste alguno.

NIVEL	CLASE	DINERO INICIAL
0	POBREZA (-1 punto)	0
1	CLASE MEDIA (1 PUNTO)	20
2	ACOMODADO (2 PUNTOS)	60
3	BURGUÉS (4 PUNTOS)	160
4	TERRATENIENTE (8 PUNTOS)	400
5	RICO (16 PUNTOS)	960



Toda la economía, transacciones, trueques y cambios que ocurran durante el juego estarán sujetos únicamente a los límites que impongan los jugadores. Es decir; si un herrero en el pueblo vende cada una de sus espadas por 30 monedas estarían vendiéndose bastante caras, pero si es el único que puede proporcionarles este objeto, solamente estaría aprovechándose de la oferta y la demanda.

## EQUIPO INICIAL

Un personaje podrá comprar antes y después del vivo cualquier material que elija y sea aprobado por su máster si lo escoge de la siguiente lista.

- Un arma que sepa manejar y de apariencia adecuada a su nivel de riqueza. Más un arma adicional por cada nivel de riqueza que el personaje haya cogido.
- Ropa normal adecuada a su nivel y una muda de ropa adicional.
- Una armadura que sea capaz de utilizar adecuada a su nivel.
- Saco básico, mochila (nivel 1), cofre u objeto contenedor adecuado a su nivel de riqueza.
- Herramientas adecuadas para llevar a cabo las tareas de su oficio.
- Por supuesto, todo este equipo se supone que ha sido adquirido por el personaje después de un periodo de tiempo. Se ha esforzado y ahorrado para ello o bien ha trabajado con sus propias habilidades para fabricarlo. Todas estas adquisiciones deberán ser aprobadas por el máster durante la preparación del vivo.

## LISTA DE EQUIPO

Equipo básico	Ropa normal de campesino o viaje. Armadura tipo 1 y 2 (acolchado, cuero, pieles). Un arma funcional y basta.
Equipo de nivel 1	Ropa elaborada. Armadura tipo 3 y 4 (cuero endurecido, tachonado, mallas y escamas). Armas de buena calidad. Abalorios y bisutería basta.
Equipo de nivel 2:	Ropa de buena calidad. Armadura tipo 5 y 6 (placas, bandas, completa). Armas de excelente calidad y posiblemente decoradas (hasta 3). Abalorios y bisutería de calidad. Joyas básicas.
Equipo de nivel 3:	Ropa decorada de muy buena calidad. Armas de excelente calidad decoradas (hasta 4). Abalorios y bisutería finamente trabajados. Joyas de calidad buena.
Equipo de nivel 4:	Ropa decorada de excelente calidad. Armas de excelente calidad profusamente decoradas (hasta 5). Joyas de excelente calidad y caros materiales.

Equipo de nivel 5:	Ropa lujosamente decorada de las más finas telas creada por los mejores artesanos. Armas sumamente trabajadas, aunque en ocasiones su decoración puede disminuir su utilidad real (hasta 6) Joyas abigarradamente decoradas con las más exquisitas piedras preciosas y los más valiosos metales.
--------------------	--

## FICHAS DE RECURSOS

Hacemos aquí un listado de todas las fichas de recursos que existen en el reglamento y listamos quien puede “crearlas”:

**PIEDRA-** (BLANCO) Recogida por la habilidad Minero. Puede contener recursos alquímicos. Utiliza la habilidad de Cantero y Alquimista.

**METALES-** (GRIS) Recogida por la Habilidad Minero. Contiene metales y recursos alquímicos. Utilizada por las habilidades de Joyero, Herrero y Alquimista.

**GEMAS-** (LILA) Recogida por la Habilidad Minero. Utilizada por la habilidad Joyero.

**MADERA-** (MARRÓN claro) Recogida por la habilidad Leñador. Utilizada por la habilidad Carpintero.

**PIELES-** (MARRÓN) Recogida por las habilidades Cazador y Ganadero. Utilizada por la habilidad Curtidor.

**PLANTA-** (VERDE oscuro) Recogida por la habilidad Herbalismo. Contiene recursos alquímicos. Utilizada por la habilidad Alquimia.

**COSECHA-** (AMARILLO) Recogida por la habilidad Campesino. Utilizada por la habilidad Cocinero.

**CARNE-** (ROJA) Recogida por las habilidades Cazador y Ganadero. Utilizada por la habilidad Cocinero.

**PECES-** (AZUL) Recogida por la habilidad Pescador. Utilizada por la habilidad Cocinero.

**LANA-** (CREMA) Recogida por la habilidad Ganadero. Utilizada por la habilidad Tejedor.

**LINO-** (VERDE claro) Recogida por la habilidad Campesino. Utilizada por la habilidad Tejedor.

**COMIDA-** (ROSA) Creada por la habilidad Cocinero.

**ANIMAL-** (NARANJA) Recogida por la habilidad Cazador. Contiene pieles y/o carne.

Dentro de los recursos Plantas y Metales se encontrarán numerosos recursos alquímicos que no aparecen aquí listados. Aparte de Herbalismo o Minero, tener el saber apropiado, como Saber Naturaleza o Saber Geografía permite una recolección de recursos mucho más eficaz. Esto es lo que se conoce como Sinergia. Consulta el apartado de Alquimia para ver un listado.

Todos los recursos solo pueden ser recogidos por aquellos jugadores cuyos personajes

tengan la habilidad necesaria. Para explicar las peculiaridades de su transporte los dividiremos en Recursos Grandes y Recursos Pequeños:

- Son **RECURSOS GRANDES** aquellos que por su volumen y/o peso presentan dificultades para su transporte: Piedra, Metales, Hierro, Madera, Pieles, Plantas, Lana, Lino y Animal

Los personajes que puedan recoger estos recursos podrán transportar hasta uno en cada mano, siendo esta la única manera legal de transportarlos (no pueden llevarse en bolsas, mochilas o semejantes). No obstante, otros personajes pueden transportar (no recoger) estos recursos, pero solamente podrán acarrear un recurso por persona. Así mismo el transporte de uno excluye el transporte de los otros.

Por ejemplo: Un leñador recoge 3 unidades de Madera. Él puede transportar 2, y su compañero el minero puede transportar la unidad de Madera restante. Ninguno de los dos puede transportar ningún otro recurso Grande mientras vayan cargados con la Madera.

- Son **RECURSOS PEQUEÑOS** aquellos que pueden ser manejados con facilidad y transportados en cantidades razonables: Gema, Oro, Plata, Cosecha, Carne, Peces, Comida y los Recursos Alquímicos derivados de Plantas o Metales. Un jugador puede transportar cualquier cantidad de estos recursos y almacenarla en una bolsa o mochila.

Para la creación de objetos en los cuales no intervenga la magia ni la alquimia generalmente se producirán los objetos a un ratio de 1:1. Es decir, para hacer una armadura de cuero de dos puntos un curtidor necesitará dos fichas de pieles.

Todos los personajes pueden utilizar fichas de peces, carne o cosecha como sus fichas de comida diarias. No obstante el cocinero triplica estas fichas, ya que las transforma en fichas de Comida. Cada jugador deberá consumir una ficha diaria de comida. En caso contrario, al día siguiente perderá un PV a causa del hambre.

## **COSTES BÁSICOS DE RECURSOS Y BIENES MANUFACTURADOS**

Los recursos se dividen en materias primas y elementos manufacturados. Todas las materias primas tienen un precio de mercado base similar, sin importar si se trata de un mineral, planta o recurso alquímico: 3 platas. Hay que tener en cuenta, sin embargo,

que hablamos siempre de un precio básico y que este puede fluctuar dependiendo del mercado.

Los recursos manufacturados tienen un precio de mercado base igual a 6 platas multiplicado por el número de materias primas necesarias para elaborarlo.

La comida y la bebida son la excepción a esta norma, ya que la materia prima (carne o cosecha) tienen un coste de 2 platas y su producto manufacturado tiene un coste de 1 cuarto para los productos de baja calidad ("pincho" y cerveza/vino aguados) y de 2 platas para los productos de buena calidad (ficha de comida y cerveza/vino buenos).

El precio de los objetos creados por otros artesanos con las habilidades de joyería, cantero, etc. tendrán un valor de mercado en función de la habilidad del mismo. Para determinarlo, se le concede un periodo de tiempo, durante el cual el jugador tendrá que representar la búsqueda y utilización de componentes de mejor calidad. Cuanto mejor represente la escena y aporte más elementos, mayor será la calidad del producto y, por tanto, más elevado su precio final:

- **SI ALGO SALE TERRIBLEMENTE MAL DURANTE EL PROCESO**, el artesano ha arruinado la materia prima y el resultado no tiene ningún valor (0 platas).
- **SI TARDA EN CONFECCIONARLO EL MISMO TIEMPO QUE UN OBJETO NORMAL**: trabajo estándar, el objeto tiene el valor habitual de mercado (6 platas x el número de materias primas).
- **EL JUGADOR SE "CURRA" LA ESCENA Y DISFRUTA JUGANDO Y DANDO JUEGO A LOS DEMÁS**: obra de gran calidad, el objeto resultante tiene un valor un 50% mayor (9 platas x el no de materias primas). En casos excepcionales puede alcanzar el doble de su precio normal (12 platas x no de materias primas).
- **EN NINGÚN CASO ESTA ACCIÓN CONLLEVARÁ MEJORAS EN EL PRODUCTO FINAL A OBJETO DE JUEGO MÁS ALLÁ DE SU ALTO VALOR ESTÉTICO. (UNA ESPADA EXTRAORDINARIA SERÁ MUY BONITA PERO NO HARÁ MÁS DAÑO).**

La cantidad de materias primas necesarias para fabricar un objeto dependen del tamaño del mismo:

- ● **ARMAS:**

- **SIMPLES Y JABALINAS:** 1 recurso (metal o madera según sea apropiado).
- **A 1 MANO,** de proyectiles y lanzas: 2 recursos (metal y/o madera según sea apropiado).
- **A 2 MANOS:** 3 recursos (metal y/o madera según sea apropiado).
- **ARMADURAS:** 1 recurso por punto de armadura (metal o cuero, según sea apropiado).
- **JOYAS, muebles, estatuas, etc.:** a discreción del máster en el momento.
- **CON LA HABILIDAD DE COCINAR,** de una ficha de materia prima de carne/cosecha se pueden obtener 8 fichas de producto de baja calidad (pincho o bebida aguada) ó 3 fichas de producto de buena calidad (ficha de comida o bebida). Alternativamente, se puede invertir todo el resultado de 1 ficha de materia prima culinaria en obtener un único producto de gran calidad, que poseería el valor completo, entendiéndose un festín o un “gran reserva”.

Para los mercaderes que acuden al vivo a establecer allí un puesto comercial (o que, según su trasfondo, ya cuentan con uno), el precio de coste se considera 1 plata más barato (por cada elemento) que el precio de mercado

Por último, aquellos mercaderes que vienen con la intención de levantar un puesto comercial, cuentan con la posibilidad de pedir materiales a crédito por valor de 5 veces su dinero inicial (medido en función de su nivel de recursos). Esta deuda deberá ser saldada al final del vivo para considerar que su personaje ha cumplido sus objetivos y tiene como fin representar el stock presente en su almacén y su capacidad para asumir débito para con los proveedores de la región.

Tabla de precios de ejemplo

ELEMENTO	PRECIO EN EL MERCADO	PRECIO DE COSTE
ESPADA CORTA	6	5
ESPADA LARGA	12	10
MENA DE HIERRO	3	2
ÁLOE VERA	3	2
AZUFRE	3	2
COSECHA	2	1
CARNE	2	1
POCIÓN DE 1 ELEMENTO	6	5
POCIÓN DE 2 ELEMENTOS	24	20

ALABARDA	18	15
GAMBESÓN	6	5
ARMADURA DE CUERO	12	10
ARMADURA DE PLACAS	30	25

Recordamos que estos precios son una estimación de la base del mercado, pero como se ha explicado anteriormente los precios variarán en base a la oferta y la demanda propias del evento concreto.

## NORMAS DE CONSTRUCCIÓN Y DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

En los eventos de *Leyendas de la Forja* es posible que tu personaje quiera construir o destruir una edificación. Para ello hemos elaborado un sencillo sistema que recoge tanto el atrezo necesario para la misma (obviamente no puedes hacer una cabaña imaginaria), como los requisitos de material, tiempo y habilidades de juego propios para crearla o en su caso destruirla. Si previamente al evento supones que quieres crear una edificación te recomendamos que avises a los másters informando qué es lo que quieres construir. Si dispones o no de atrezo para representarlo para que en la medida de nuestras posibilidades te ayudemos con ello.

### ◆ Construcción de edificios:

Hemos creado 4 categorías básicas de edificios. Si quisieras crear algo que no esté específicamente indicado por favor acude a los másters, para que te calculen una equivalencia de recursos adecuada a tus intenciones.

- **TIENDA DE CAMPAÑA:** Requiere: 3 de tela y 1 de madera. No requiere de ningún artesano para levantarla y no tiene puntos de estructura por lo que puede ser destruirla por medio mundanos.
- **PUESTO DE VENTA:** (Representable por cenador sin paredes. No tendría puerta) Requiere: 5 de madera 2 de tela. Además requiere 1 persona con la habilidad de Carpintero.
- **CABAÑA DE TAMAÑO ESTÁNDAR:** (Representable por un cenador con paredes. Tendría puerta). La cabaña que es solo de madera requiere 15 recursos de madera y una persona con habilidad Carpintero. La cabaña de piedra y madera requiere 10 recursos

de piedra y 5 de madera. Además de al menos una persona con la habilidad Carpintero y Cantero (podría ser una persona con ambas habilidades o dos personas con una habilidad cada uno).

- **CONSTRUCCIONES DE MAYOR TAMAÑO:** requieren un 50% extra de recursos por incremento de tamaño (casa grande, 2o piso etc.)

La construcción tarda 5 min/recurso. La presencia de un ayudante reduce en un 25% el tiempo de trabajo o un 33% si es un ayudante especializado (carpintero, cantero, etc.). Más ayudantes no reducen el tiempo de trabajo, aunque pueden ayudar.

Los edificios tienen puntos de estructura iguales a 1 punto/5 recursos de madera o 1 punto/2 recursos de piedra. La tela no proporciona puntos de estructura. Por ejemplo, una cabaña de madera tiene 3 puntos de estructura, y una de piedra 6.

## ◆ Construcción de Armas de Asedio

Los artilleros necesitan poder disparar algo, y los artesanos están encantados de poder crear ingenios de asedio para que los usen. Así que aquí tenéis una sencilla guía para crearlos y para saber el daño que son capaces de realizar.

- **ARMA DE ASEDIO BÁSICA. REQUIERE:** 5 recursos de madera + 5 metal + 5 lino o lana. Deben trabajar las siguientes personas 1 con habilidad carpintero, 1 con habilidad tejedor y 1 con habilidad herrero 5 min/punto de recurso (sería posible que trabajara una única persona con las 3 habilidades, dos personas o 3, lo necesario es que entre las personas que lo fabriquen se cumplan estas habilidades).

La presencia de 1 ayudante reduce en un 25% el tiempo de trabajo o un 33% si es un ayudante especializado (carpintero o herrero)

Las armas de asedio se mueven entre 3 personas que deben caminar pegando el talón del pie adelantado con la puntera del pie atrasado.

Causan un daño por impacto de 1 punto de daño de estructura. Las armas de asedio de gran calidad causan dos puntos de daño de estructura adicionales, pero cuestan 5 recursos de cada tipo adicionales, aparte de necesitar de la aprobación de un máster y una buena puesta en escena para su fabricación. La organización no proporcionará armas de asedio. Deberás traerla y ésta deberá pasar el TATA.

## ◆ Fuegos, Incendios y Extinción

En *Leyendas de la Forja* a veces las cosas arden, al menos figuradamente. Para saber a qué atenernos aquí tenéis unas simples instrucciones, pero recordad: antes de prenderle fuego a una estructura debes avisar a un máster.

Para encender un fuego es necesario aplicar una llama de forma continuada lo cual puede hacerse de dos maneras:

- **NATURAL (ANTORCHA):** se debe aplicar sobre la estructura a quemar durante un minuto ininterrumpido para iniciar el fuego, contando en voz alta (no hace falta gritar, ni es válido susurrar) tras lo cual se aplicará un punto de llama (globo).
- **MÁGICO (ACEITES O HECHIZOS):** un hechizo de fuego normal consume rápidamente el oxígeno circundante, por lo que no es válido para iniciar un fuego. Un hechizo formulado expresamente para incendiar una estructura aplica automáticamente un punto de llama (globo). Lo mismo se aplica para los aceites.

En cualquiera de los casos, si se sigue aplicando fuego de forma activa a la estructura, se añade un punto de llama por minuto. Si se abandona el fuego, se aplica un punto de llama cada 5 minutos.

Una edificación se destruye cuando los puntos de llama superan los puntos de estructura de la misma. Por ejemplo, una cabaña de 3 puntos de estructura sufrirá los siguientes estados de llamas: Durante un minuto aplicamos llama. El segundo minuto el edificio tiene un punto de llama y seguimos aplicando. Al principio del quinto minuto la cabaña se destruye (gana su cuarto punto de llama y solo tiene tres de estructura). Si le prendemos fuego aplicando llama durante un minuto y abandonamos el lugar la cabaña se destruirá quince minutos más tarde.

- **EXTINCIÓN:** Para extinguir un incendio debe apagarse con agua lo cual básicamente puede hacerse de dos maneras:
  - Arrojar 5 calderos de agua (figurados) en menos de 1 minuto retira 1 punto de llama. Cada persona puede llevar un máximo de un caldero y debe hacerlo caminando. Los calderos deben llenarse en los pozos o fuentes que haya en el pueblo.
  - Un hechizo de agua retira automáticamente 1 punto de llama



# DATOS FINALES

Todo personaje puede manejar armas cortas de cuerpo a cuerpo como cuchillos y dagas. Adicionalmente, y por motivos de trasfondo cultural o racial, le pueden ser concedidas habilidades extra.

Todos los personajes saben leer y escribir en su lengua materna y en todas aquellas que conozcan.

Puntos de experiencia y compra de habilidades

A lo largo del evento el jugador recibirá de 1 a 5 px, dependiendo de la interpretación, consecución de objetivos, etc.

Los másters pueden dar o quitar px a un jugador si lo estiman oportuno. Estos px, así como cualquier px que hubiese quedado sin gastar durante la creación del personaje, podrán gastarse en la compra de nuevas habilidades.

Para aprender habilidades puedes necesitar dos cosas: entrenamiento o aprendizaje.

- **HABILIDADES DE COMBATE Y SUBTERFUGIO** – Requieren de entrenamiento durante el juego bajo supervisión de un maestro.
- **HABILIDADES ACADÉMICAS Y ALQUÍMICAS** – Requieren que un maestro te coja como aprendiz durante el juego o que encuentres información durante el juego.
- **HABILIDADES DE ARTESANÍAS, PRODUCCIÓN, OFICIOS Y MÁGICAS** – Requieren que un maestro te coja como aprendiz durante el juego.
- **HABILIDADES SOCIALES** – Requieren que alguien te confiera el título y que un máster apruebe tanto el título como el incremento económico si lo hubiera.

Debido a algunas condiciones generadas por trasfondo de juego, un jugador puede que se vea obligado a optar a títulos u otro tipo de habilidades y no posea los px suficientes para satisfacer el coste, entonces el jugador podrá diferir el pago adeudando los px que serán satisfechos con los que vaya a ganar en sesiones o eventos posteriores. Esta concepción sólo se permitirá con las habilidades sociales.

- **NOTA:** Asesinato.

Si tienes la idea que te pueden asesinar o eres la potencial víctima de un asesino sin escrúpulos, está bien que conozcas como funciona...Así podrás morir heroica y dignamente. Cuando una persona se acerque a ti, por la espalda con una arma de filo de pequeño tamaño, oigas la palabra "ASESINAR", entonces... Lo siento pero serás asesinado.

Durante los siguiente 10 segundos todavía tienes la posibilidad, si te aplican magia curativa o alquímica, NO las habilidades Primeros Auxilios y/o Curandero.

En caso de que lo adviertas antes de que te golpee, "afortunadamente" sólo sufrirás 1 PV pero ya sabrás que alguien busca o ha pagado por tu cabeza...

- **NOTA:** Cerrajería.

Todas las puertas, cofres u objetos de juego que tengan cerradura (sí, incluso ese cofre donde guardan las cartas comprometedoras del Duque de Dulya con cierta cantante...) estarán marcados con un sobre con el símbolo de la cerradura y el sello de la organización. Si quieres abrir esa cerradura, ya sabes, usa la llave...en el caso que no la tengas o no la quieras tener, llama un cerrajero o alguien que sepa como forzarlas.

Para forzarlas, el susodicho tendrá que comprobar si puede forzarla, así que tendrá que pasar 10 seg por cada nivel de cerradura (obviamente cuanto más complicado sea, más tardará) y a alguien le llamará la atención si estás jugueteando con una cerradura... porque sino para que existirían las llaves...

- **NOTA:** Robar.

Como todo senador sabe cuando se pasea por Coldum, la bolsa con el dinero hay que guardarla bien entre las túnicas (porque un senador no puede llevar sólo una ropa, eso es de baja estofa)...

Así cuando pases por Leyendas, si en alguna de tus bolsas de juego te encuentras con una pinza en ella, corre a entregar su contenido en estafeta donde un amable master te lo recogerá y sabrás que hay un ladronzuelo suelto por el lugar.

## COMBATE

- ◆ **Mecánica del combate**

Todos los combates serán representados con armas de soft combat, tanto de látex como de goma espuma, no estando en ningún caso permitido el contacto físico en enfrenta-

mientos entre jugadores. Los golpes serán contenidos y todo aquel que se comporte de manera poco clara o violenta será amonestado por los árbitros y organizadores.

Todo personaje tiene unos determinados Puntos de Vida (PV) y si lleva puesta una armadura, unos Puntos de Armadura (PA). Los puntos de vida representan la salud global del personaje y se pierden con cada impacto en el torso. Los impactos sobre las extremidades incapacitan dicha extremidad. Si se reciben daños en una zona corporal que ya está incapacitada los daños adicionales se restan a los impactos del torso.

En general, al ser golpeado por un arma, el daño ha de ser sustraído en el siguiente orden:

- **EN PRIMER LUGAR**, se pierden los PA adquiridos por medios mágicos.
- **AL TERMINARSE LOS PA OBTENIDOS POR LA MAGIA**, se comenzarán a perder los PA normales.
- **CUANDO LOS PA LLEGAN A 0**, se comenzará a perder PV.

A efectos de juego todo personaje tiene 2 PV. Estos pv sólo se restan si se recibe un impacto en el torso o en una extremidad que ya esté incapacitada. Un impacto sobre una extremidad la incapacita.

La cabeza (incluido el cuello) así como la zona genital quedan excluidas a efectos del combate, ya que queda terminantemente prohibido golpear en esas zonas por motivos de seguridad. Un golpe en estas zonas no provocará ni la pérdida de PV o PA. (Se velará porque nadie use la cabeza de protección porque sólo tiene serrín...)

Asimismo, una zona corporal queda inutilizada de la siguiente forma:

- **BRAZOS:** deberás dejar el brazo muerto, y soltar (si puedes) todo lo que lledes en la mano. Puedes seguir luchando o defendiéndote con tu otro brazo si aún no está inutilizado.
- **PIERNAS:** con una pierna inutilizada, deberás cojear. No podrás correr, sólo avanzar cojeando.

Con dos extremidades incapacitadas estarás impedido. Estarás tendido en el suelo durante 5 minutos, consciente, y podrás llevar a cabo cualquier acción que no implique

desplazarse ni combatir (sin utilizar, evidentemente, las extremidades dañadas). Si no recibes ninguna ayuda a los 5 minutos podrás levantarte y avanzar renqueante a por ayuda.

Cuando tu total de PV es de 0 o menor estas moribundo. Caes inconsciente y te estás desangrando. Si al cabo de 10 minutos nadie usa la habilidad de Primeros auxilios o hace uso de cualquier otra forma de curación inmediata, morirás. En el caso de recibir los primeros auxilios antes de que esto ocurra, estarás estabilizado y recuperarás la consciencia, aunque estarás demasiado débil para llevar a cabo cualquier acción; lo único que podrás hacer será caminar con ayuda, en el caso de que no tengas las piernas dañadas.

Cuando estás ante un personaje indefenso, puedes usar Rematar y simular matarlo (cortándole el cuello, aplastándole la cabeza, etc.) mientras dices “rematado” de forma que tu víctima te oiga claramente (puedes hacerlo mientras sonríes malvadamente o con tristeza...tú sabrás). Un personaje rematado morirá sin remedio alguno en 10 segundos si no se le aplica cualquier método de curación inmediato: magia curativa o una poción alquímica. Las habilidades Primeros Auxilios y Curandero NO podrán salvar a un personaje rematado.

## ◆ Armadura y cálculo de PA

Entenderemos como armadura a la prenda que protege el torso; ésta debe cubrir visiblemente al menos la mitad del torso para otorgar protección. Para que la armadura proteja también de la incapacitación de las extremidades las protecciones de estas últimas deben cubrir un mínimo de un 50% y ser, como mínimo, un tipo por debajo de la armadura principal.

Ejemplo: Un jugador lleva una armadura Tipo 4. Para que esta le proteja de la incapacitación de las extremidades deberá llevar al menos armadura Tipo 3 o superior en brazos y piernas.

Dependiendo del material del que esté hecha una armadura, ésta se clasifica en seis posibles tipos:

• Tipo 1 (1 PA)	Acolchado, gambesón, cuero blando. armaduras de tipo 2 de materiales no genuinos (sky, piel sintética, etc.).
• Tipo 2 (2 PA)	Cuero duro y pieles. Armaduras de tipo 3 o 4 de materiales no genuinos.

• Tipo 3 (3 PA)	Cuero endurecido o cuero tachonado. Armadura tipo 5 o 6 de materiales no genuinos.
• Tipo 4 (4 PA)	Mallas y escamas.
• Tipo 5 (5 PA)	Placas, bandas.
• Tipo 6 (6 PA)	Completa.

Cualquier persona puede combinar un gambesón o acolchado debajo de cualquier otra armadura.

### Armaduras avanzadas

- TIPO 2 CON TIPO 4, ejemplo: Cuero con mallas (5 PA)
- TIPO 3 CON TIPO 4, ejemplo: Cuero tachonado con mallas (6 PA)
- TIPO 4 CON TIPO 5, ejemplo: Placas con mallas (7 PA)
- TIPO 4 CON TIPO 6, ejemplo: Completa con mallas (8 PA)

Los cascos, yelmos y cofias ofrecen protección adicional dependiendo del material del que estén hechos:

- CUERO O MATERIALES NO GENUINOS: inmunizan contra la habilidad Noquear.
- METAL (AL MENOS EN UN 50%): inmunizan contra Noquear y +1 PA.
- METÁLICOS CON VISOR (QUE CUBRA TODA LA CABEZA): inmunizan contra Noquear y +2 PA.

Si se llevara más de una clase de armadura en una zona corporal o en el caso de piezas superpuestas de distinto tipo, los PA se calcularán de la siguiente forma:

- SI UNA DE LAS PIEZAS DE ARMADURA CUBRE VISIBLEMENTE MÁS QUE LA OTRA, se aplicarían los puntos de armadura de la primera.
- SI AMBAS PIEZAS DE ARMADURA CUBREN MÁS O MENOS POR IGUAL, se aplicarían los puntos de armadura de la pieza de mayor tipo.

## Clasificación de las armas

Todas las armas en *Leyendas de la Forja* deben medir como mínimo 40 cm. Las medidas dadas incluyen todo el arma, es decir, hoja, empuñadura y asta si la hubiera. Las espadas que cimbrean NO pasarán el Test de Armas y Armaduras.

### ◆ *Armas a una mano:*

- *Dagas de 40 a 50 cm. Si NO tienes habilidad de combate puedes utilizarla pero sólo puedes portar una. En dicho caso NO puede ser arrojadiza.*
- *Espadas cortas de 60 a 70 cm.*
- *Resto de armas a una mano de 60 a 110 cm.*

Las armas con cabeza, por ejemplo, hachas y mazas, no podrán exceder de 30 cm a partir del asta del arma en ninguna dirección, es decir, ninguna cabeza de hacha podrá medir más de 60 cm de ancho, por ejemplo.

### ◆ *Armas a dos manos:*

- *Espadas, hachas, mazas, etc., todas de 110 a 160 cm.*

Las armas a dos manos se utilizarán siempre con ambas manos siendo únicamente así efectivos. En el caso de ser esgrimidas con una sola mano no causarán daño al tratarse de un golpe no válido. NO será válido si se asesta un golpe sosteniéndose con una sola mano y en el momento del golpe se coge con las dos manos. Además, una de las manos tendrá que sujetar el arma siempre por su extremo inferior (los primeros 20 cm). Tampoco se podrá defender sosteniéndose con una mano.

### ◆ *Armas de asta:*

- *Alabardas, picas, etc., todas de 160 a 250 cm.*
- *Las lanzas miden de 110 a 250 cm y pueden usarse en cuerpo a cuerpo.*

## ◆ *Armas arrojadizas:*

- *Las jabalinas miden de 60 a 110 cm y pueden utilizarse en cuerpo a cuerpo.*
- *Cualquier otra arma arrojadiza NO llevará alma y medirá menos de 60 cm.*

## ◆ *Armas a distancia:*

- *Ballestas y arcos de hasta 30 libras de potencia: Los proyectiles serán comerciales, no aceptándose los realizados de forma casera por seguridad.*

# DAÑO DE LAS ARMAS

*Las armas provocan puntos de daño cuando se golpea con ellas. Al golpear en cuerpo a cuerpo con un arma, el jugador golpeado debe decir el daño total que lleva acumulado lo suficientemente alto como para que el jugador que golpea lo oiga con claridad.*

*Si por cualquier circunstancia el arma inflige daño adicional o el jugador que golpea usa alguna habilidad, debe decirlo claramente para que el golpeado pueda llevar bien la cuenta y hacer caso de sus instrucciones.*

*El daño según el tipo de arma es el siguiente:*

- **1 PUNTO DE DAÑO:** *Armas cuerpo a cuerpo a una mano (longitud total máxima de 110 cm), bastones, lanzas (ya sean de una mano o dos) y arrojadizas.*
- **2 PUNTOS DE DAÑO:** *Armas cuerpo a cuerpo a dos manos (longitud total mínima de más de 110 cm), proyectiles de arcos, ballestas y armas de asta.*

*Armas de entrenamiento :*

*Los golpes infligidos con armas de entrenamiento no causarán ningún daño en el oponente, por lo que no quitarán PV. Deberán estar representadas totalmente en color negro.*

*Escudos:*

Los escudos **NO** dan PA adicionales. Las dimensiones máximas serán:

- **ESCUDOS RECTANGULARES Y HERÁLDICOS:** de 75 cm de alto por 60 cm de ancho.
- **ESCUDOS REDONDOS:** Máximo 80 cm de diámetro.

Un escudo puede parar un proyectil de un arma a distancia, flechas, “piedras” etc., pero **NO** puede detener un conjuro de ataque.

## HABILIDADES ESPECIALES DE COMBATE

Durante el combate te podrás encontrar a viejos mercenarios o viejos soldados con más experiencia en sus brazos que en sus años o alguien con alguna ayudita “mágica”, así que te podrán sorprender con ciertas habilidades y trucos:

- **APRETAR LOS DIENTES (PARA LOS FINOS) O “APRETAR EL CULO”:** Durante un combate al día puedes usar esta habilidad y cuando vayas a caer a 0 te mantienes en pie como si aún te quedará un punto de golpe. En el momento que acaba el combate o huyes, pierdes dicho punto de golpe y caes automáticamente inconsciente. (No puedes por tanto huir, ni rematar a la gente ni perseguir ni nada parecido). Se puede obtener a través del Gremio de Guerreros.
- **ATONTAR:** Si te impacta sólo podrás realizar la acción de defenderte durante 5 segundos (debes contar en alto). Llevar cualquier casco inmuniza contra esta habilidad. Se puede obtener a través de la habilidad Atontar
- **DERRIBAR:** (Característica de arma) Con un impacto de un arma que derribe debes retroceder cinco pasos y tumbarte de espaldas en el suelo en condiciones de seguridad. Si paras un impacto de “Derribar” con un escudo debes retroceder sólo dos pasos.
- **DISRUCCIÓN:** (Característica de arma) Doble daño a muertos vivientes.



- **DAÑO AUMENTADO:** (Característica de arma) Hace un punto de daño más de lo normal.
- **ETÉREA:** (Característica de arma) Ignora los puntos de armadura que no sean mágicos.
- **ELEMENTAL:** (Característica de arma) Hace 1 punto de daño extra del elemento elegido. Tiene doble daño contra las criaturas del elemento contrario.
- **EMPUJÓN:** Una vez por combate utilizas empujón al golpear a alguien, tanto a él como a su escudo, y esa persona retrocede 3 pasos . No provoca derribos ni ninguna cosa similar. Se puede obtener a través del Gremio de Guerreros o Artes Oscuras.
- **GOLPE PODEROSO:** Un impacto te hace retroceder 5 pasos. Si paras un impacto de "Golpe poderoso" con el escudo debes retroceder 2 pasos. Se puede obtener a través de la habilidad Golpe Poderoso o Furia.
- **IMPACTO MUERTE:** (Característica de arma) Si te impacta, cuando normalmente perderías 1pv, mueres directamente. Si te quedan puntos de armadura y te impacta en una localización protegida no tiene efecto.
- **INUTILIZAR ESCUDO:** Una vez por combate puedes incrustar tu arma en el escudo del oponente, perdiendo dicha arma y haciendo que el oponente pierda dicho escudo. Se puede obtener a través del Gremio de Guerreros.
- **QUEBRADORA:** (Característica de arma) Dos impactos con un arma sobre un escudo lo rompen. (Puede ser reparado por un herrero).
- **ROMPER ARMA O ROMPE ESCUDO:** Dos impactos sobre un arma/Escudo la rompen (Puede ser reparada por un herrero). Se puede obtener a través de la habilidad Romper Arma o Romper Escudo.
- **SAGRADA:** (Característica de arma) Doble daño a malignos.

# MAGIA

Bienvenidos al capítulo de magia. Un buen mago de la universidad, te dirá que la magia impregna todo el mundo conocido. Así en este capítulo trataremos los aspectos técnicos para lanzar conjuros, es decir, las fórmulas, palabras para los hechizos, su coste y repercusiones generales como el daño, duración, etc.

El sistema de magia representa una magia elemental, basada en los conocidos 4 elementos que los helenos creían que componían todas las cosas, además del bien/mal o positivo/negativo. Con estos componentes y otras palabras para designar objetivos y para producir efectos especiales, los magos recitan sus conjuros de acuerdo a una estructura de la que hablaremos seguidamente.

Para poder empezar a lanzar magia deberás tener la habilidad Iniciado a la Magia además del resto de habilidades mágicas. Recordamos que cada personaje empieza con 0 Puntos de Maná (PM). Respecto a cuánta magia puedes lanzar, es muy sencillo. Tienes tanto maná como puntos de habilidades de magia hayas comprado. Así que tienes que aprender a administrarlo, porque recuperar maná es una tarea lenta, y fijo que no te gusta quedarte sin ningún tipo de magia en medio de una buena bronca.

Inicialmente toda la magia es lo mismo, es decir, tanto si tu personaje es un mentalista alanio que utiliza los poderes de su desarrollado intelecto para hacer que su barco sea más rápido; o si es un poderoso mago de Lítica que utiliza las fuerzas arcanas en su favor; o si se trata de un clérigo de la Iglesia Reformada de Hestus que le confiere poderes sobrehumanos; en todos los casos, como en estos ejemplos la magia funciona de una manera muy similar.

El Sistema de Leyendas de La Forja es diferente al resto de Roles de Vivo (si es la primera vez que oyes este término, recomendamos que revises nuestra Guía para Novatos), y para ello, te explicaremos un poco el origen y las ideas sobre las que se basa el sistema:

Nuestra idea original siempre que pensábamos en un personaje, es que todos tuvieran y tengan las mismas oportunidades. Esto que quiere decir... Si tu personaje fuese un combatiente, siempre podrías quedar con unos cuantos amigos y dedicarte a “entrenar” con las armas de soft-combat para “mejorar” un poco tus habilidades de cara a venir al evento. Así que lo que nos planteamos es que, ¿por qué un personaje con magia no va a poder hacer lo mismo?. Por tanto, este sistema fomenta varias cosas que nos parecen

interesantes:

- **EN PRIMER LUGAR**, cada jugador puede desarrollar sus propios conjuros. Es decir, cada jugador puede crear conjuros únicos combinando los diferentes elementos y efectos que su personaje puede utilizar limitado a su nivel. Todo ello regido por un sistema de reglas que permiten calcular fácilmente el coste y los efectos de todos y cada uno de sus conjuros mágicos.
- **EN SEGUNDO LUGAR**, para poder afectar a otros jugadores con tus conjuros tienes que, o bien tocarlos, o bien alcanzarlos con unos proyectiles de gomaespuma. Así que eso nos lleva a otro de los aspectos interesantes.

Por ejemplo, un guerrero con una espada desenvainada te amenaza de manera muy poco sutil. Pero, enfrente estás tú con una pelota de gomaespuma en la mano y con cuatro palabras que pueden desencadenar un infierno mágico para ese guerrero. ¿A que la balanza parece ahora mucho más equilibrada?

Así pues, nos encontramos ante un sistema de magia que cada jugador puede utilizar a su antojo y con el que puede “entrenar” para crear conjuros que, a pesar de estar formulados con los mismos elementos que muchos otros, puedan conseguir efectos totalmente diferentes y que nadie se espere.

## ESTRUCTURA DE UN CONJURO

Todos los conjuros se recitan de una manera estructurada según el siguiente esquema:

[INICIO]	[ELEMENTOS]	[LOCALIZADOR]	[EJECUTOR]
----------	-------------	---------------	------------

Éste es el esqueleto básico de un conjuro. Podéis ver debajo un ejemplo.

[Ego]	[IGNIS]	[DISTANTIA]	[EXEQUOR]
-------	---------	-------------	-----------

Ahora vamos a desgranar cada componente del esqueleto para explicar su funcionamiento y sus interacciones:

- **[INICIO]**: Los conjuros deben empezar por una palabra específica que haga comenzar el sortilegio, estas pueden ser: [Inicio] o [Ego] para magia arcana y en el caso de para magia clerical, [In Nomine (la deidad o poder al que sirves)].

- **[ELEMENTOS]**: Los elementos son la miga del sistema de magia. Básicamente con las combinaciones de elementos decidimos que hacemos en cada momento y que efectos tiene nuestro conjuro. Dependiendo del rango del personaje en el uso de la magia, Nivel 1, Nivel 2 o Nivel 3 en Habilidades Mágicas (obviamente, no va a ser en cortar patatas); puede usar 1, 2 o más de 2 elementos en un mismo conjuro. Al ser el centro del propio sistema le dedicamos un epígrafe específico: “Los Elementos” donde hay la información necesaria para entender el sistema.

- **[LOCALIZADOR]**: Los conjuros se lanzan con un propósito, que generalmente es afectar a un objetivo. Para que el conjuro tenga efecto sobre un objetivo, en el cuerpo del sortilegio tienes que nombrar el localizador apropiado que designa dónde o a quién afecta nuestro conjuro. Tenemos varios localizadores:

- **[Me]** es un localizador que indica que el conjuro te afecta solamente a ti, deberás de tocar con tu mano alguna de tu cuerpo.

- **[Distancia]** define al conjuro como un sortilegio de alcance, y para afectar al objetivo tienes que darle con una pelota de gomaespuma.

Para afectar con un conjuro a distancia (**[Distancia]**) deberás de impactar con una pelota de gomaespuma en cualquier parte del cuerpo del objetivo, incluyendo armaduras y escudos. La magia NO puede ser detenida, sólo esquivada. Estas pelotas, como cualquier otro objeto destinado a entrar en contacto con un jugador en un enfrentamiento deberán de pasar el Test de Armas y Armaduras.

- **[Tactum]** es el localizador utilizado para afectar solamente a aquel objetivo que toques con tu mano (sin ser tú mismo).

Para afectar a otro jugador con un conjuro de toque (**[Tactum]**) deberás de tocarle suavemente con la palma de la mano (ni presas ni agarrones, ni nada parecido, solamente posar la palma de tu mano sobre el objetivo).

Aparte de estos localizadores básicos, hay otros que denotan un número de objetivos adicionales: **[Unus]**, **[Duo]**, **[Tres]**, **[Quattuor]**, que afectarían entonces a uno, dos, tres o cuatro objetivos respectivamente, ya sea tocados **[Tactum]** o a distancia **[Distancia]**.

Para que un conjuro afecte a varios oponentes, estos deberán de ser tocados o alcanzados por las pelotas de gomaespuma en sucesión. Si un mago por ejemplo lanza un con-

juro que afecte a tres oponentes deberá de lanzar las tres pelotas al objetivo u objetivos. Si no lanza alguna, puede retener el conjuro, pero mientras tanto NO podrá lanzar ningún otro ni podrá soltar la pelota de la mano, en caso contrario perderá el conjuro, y los PM gastados. Este conjuro se cancela cuando acaba el combate.

- **[EJECUTOR]**: Es la palabra que finaliza la fórmula del conjuro y es el desencadenante del conjuro. Se puede utilizar las palabras [Exequor], [Efficio] o [Paro], según te guste más.

Si el mago se equivoca en la formulación del conjuro, tanto en el orden de las palabras como en la pronunciación de las mismas, no sólo no tendrá efecto el conjuro y se perderán los PM invertidos, sino que se podría producir un rebote mágico que afectará al lanzador del conjuro.

## ◆ Los Elementos

Como decíamos en la introducción el sistema utiliza como fuente de poder los elementos. Tenemos: AIRE, AGUA, FUEGO, TIERRA, POSITIVO Y NEGATIVO; o con las palabras para utilizar en la fórmula son [AER], [AQUA], [IGNIS], [TERRA], [CERTUS] Y [NEGATUS].

Un mago principiante (tranquilo, todos los archimagos empezaron por ahí...), un Nivel 1, de forma general podrá utilizar conjuros simples, de un solo elemento. Veamos algunos ejemplos:

AGUA	AQUA
FUEGO	IGNIS
TIERRA	TERRA
AIRE	AER
NEGATIVO	NEGATUS
POSITIVO	CERTUS

- **Ego IGNIS DISTANTIA EFFICIO** (INICIO FUEGO DISTANCIA EJECUTOR)

- Con este conjuro lanzamos una bola de fuego al objetivo al que alcancemos con la pelota de gomaespuma (el sueño de cualquier mago que se precie de serlo).

- **IN NOMINE VORAK CERTUS TACTUM EXEQUOR** (INICIO POSITIVO TOQUE EJECUTOR)

- Aquí gracias al Gran Vorak (un volcán, pero no se lo digas a un nahyrano, si quieres conservar tu bonita cabellera en su sitio) curamos al objetivo tocado.

• **INITIO AQUA DISTANTIA PARO (INICIO AGUA DISTANCIA EJECUTOR)**

- Este conjuro podría crear un chorro de agua que golpee al objetivo (porque el agua hace como el fuego, aunque sin tanta espectacularidad), o también podría ser un excelente conjuro para apagar fuegos tanto mágicos, como normales. Depende de ti... aunque pudiendo lanzar bolas de fuego...

Ese mago ha mejorado y estudiado duro y ahora es Nivel 2, por tanto sus posibilidades se multiplican. Los usuarios de la magia que sean Nivel 2 ya pueden combinar dos elementos en el mismo conjuro. Aquí es donde nace el término de Paraelemento. Cuando combinamos dos elementos para conseguir un resultado diferente obtenemos lo que se llama un paraelemento.

ELEMENTOS	AIRE	AGUA	TIERRA	FUEGO	POSITIVO	NEGATIVO
AIRE	X	NIEBLA [NEBULA]	-	FUERZA [VIGOR]	RAYO [FULMEN]	VACÍO [VACUITAS]
AGUA	NIEBLA [NE- BULA]	X	BARRO [LUTUM]	-	VAPOR [VAPOR]	HIELO [GLACIES]
TIERRA	-	BARRO [LUTUM]	X	MINERAL [METALLUM]	VIDA [VITA]	MUERTE [MORS]
FUEGO	FUERZA [VIGOR]	-	MINERAL [METALLUM]	X	FULGOR [FUL- GOR]	OSCURIDAD [TENEBRAE]
POSITIVO	RAYO [FULMEN]	VAPOR [VAPOR]	VIDA [VITA]	FULGOR [FULGOR]	X	-
NEGATIVO	VACÍO [VACUITAS]	HIELO [GLACIES]	MUERTE [MORS]	OSCURIDAD [TENEBRAE]	-	X

Como se puede apreciar hay elementos que no se pueden combinar, ya que cada elemento tiene su opuesto, que son **AGUA/FUEGO**, **TIERRA/AIRE** y **POSITIVO/NEGATIVO**. A menos claro que quieras hacer un cráter contigo en medio, aunque quizá no de un pieza...

Veamos algunos ejemplos para que quede más claro:

- Tenemos el elemento Aire, y si lo combinamos con el elemento Positivo conseguimos... pues está claro, señores, el paraelemento Rayo de los que les gustan a los guerreros recubiertos de armaduras MUY metálicas, o no les gustan... nunca lo he tenido muy claro...

- Si combinamos Fuego con Tierra, conseguimos el paraelemento Mineral, que es una maravilla para afectar a piedras, metales y muchas otras cosas.

De todas maneras, combinar dos elementos da lugar a un nuevo paraelemento, pero

se pueden utilizar dos elementos en un mismo conjuro SIN combinarlos....Sino tienes los conocimientos necesarios (cof...cof Nivel 2).

Muy bien, tengo los elementos y ¿cómo diablos sé qué elementos influyen en qué? Me encanta que me hagas esa pregunta. Cómo se nota que en la Universidad de Coldum no asistías a clase...Para responderte a esa pregunta, introducimos los

## ◆ Conceptos.

Un Concepto es la representación de cada Elemento. No hay nada como un ejemplo con el elemento favorito de un mago: el fuego. El fuego utilizado como concepto en uno mismo te da nuevas fuerzas, la vivacidad de una llama. El fuego utilizado en otros, conlleva lo típico, su destrucción (lo que realmente estás deseando); y el fuego utilizado como concepto en el entorno representa el cambio.

Y ahora que entendemos como leer un concepto, estas dos tablas que salvarán al mago para ello. Los 4 elementos que conforman las cosas.. y luego están los otros, el positivo y negativo que van a su aire (son más especialillos...).

ELEMENTOS	PERSONAL	OTROS	ENTORNO
FUEGO	FUERZA	DESTRUCCIÓN	CAMBIO
AIRE	AGILIDAD	MOVIMIENTO	ESPACIO
TIERRA	RESISTENCIA	SERES VIVOS	PERMANENCIA
AGUA	CONOCIMIENTO	SENTIDOS	ADAPTABILIDAD
POSITIVO	BUENO, CRECIMIENTO, BONIFICADOR, MEJORA		
NEGATIVO	MALO, DISIPAR, DESHACER		

### • COSTE EN MANÁ:

Una vez vista la fórmula y cómo es un conjuro, vamos a pasar a la parte que menos nos gusta a todos, los costes de hacer todas estas virguerías porque en Leyendas, como en la vida misma no hay nada gratis.

Un personaje tiene tanto PM como px gastados en habilidades del “árbol de habilidades Mágicas”. Con esos puntos de maná puede lanzar tantos conjuros como quiera hasta que se le acaben. Cada conjuro tiene un coste que es muy fácil de calcular. Es de la siguiente manera:

$$\text{Coste en PM} = ([\text{Inicio}] + [\text{Localizador}]) \times \text{N}^\circ \text{ de } [\text{Elementos}]$$

Los Costes por cada componente son:

- **[INICIO]: 1 PM**
- **LOS [LOCALIZADOR] CUESTAN:**
  - **[ME] (Personal): 1 PM.**
  - **[TACTUM] (Tocado): 1 PM**
  - **[DISTANTIA] (Distancia): 2 PM**
  - **En caso de [UNUS], [DUO], [TRIO], [QUATTUOR] (Objetivos adicionales): 1, 2, 3 y 4 PM]**
  - **Además [ME] es opuesto a [DISTANTIA] y viceversa**
- **LOS PARAELEMENTOS, CUENTAN COMO 2 [ELEMENTOS].**

Resumiendo, el coste es el número de elementos. Multiplicas por 2 si usas las manos o si usas una pelota...pues multiplicas por 3 (pequeño truquillo de hechicero de batalla, donde cada PM cuenta...).

$$\text{FÓRMULA} = (1+1 \text{ ó } 2) \times \text{"X"}$$

Volviendo con ejemplos, que siempre se entiende mejor: 3 conjuros. 2 de ellos con un elemento y dos conceptos distintos que cualquier Hechicero de tres al cuarto debería saber usar sin pestañear. Además de un conjuro que sólo un Mago de verdad sabría usar (un paraelemento + elemento) y lo más importante su coste:

- **Ego Ignis Distantia Efficio (Inicio Fuego Distancia Ejecutor)**  
Coste:  $(1+2) \times 1 = 3$  PM. Bola de fuego que causa 3 de daño.
- **Initio Aqua Distantia Paro (Inicio Agua Distancia Ejecutor)**  
Coste:  $(1+2) \times 1 = 3$  PM. Puede cancelar un fuego de 3 de daño.
- **Initio Metallum Certus Me Efficio (Inicio Metal Positivo Personal Ejecutor)**  
Coste:  $(1+1) \times 3 = 6$  PM. Este conjuro dota al lanzador de una armadura mágica de 6 PA. Como si llevaras una armadura completa, no está mal para un mago...y sin el peso de tanto hierro.

## ◆ Costes especiales para CLÉRIGOS:



A lo largo de estos últimos años unos cuantos jugadores nos han llamado la atención sobre la poca religiosidad imperante en “Leyendas”:

Muchos lo achacaban a la poca diferencia entre cualquier usuario de la magia y los “servidores de los dioses” en general. Así que hemos introducido un cambio para que se os haga la boca agua ante la perspectiva de servir a vuestras deidades.

Así que...Si pretendes hacerte un personaje que sea clérigo debes de relacionarlo a la deidad que sirvas con uno de los elementos básicos de la magia.

A partir de ese momento todos los conjuros que lances que tengan ese elemento te costarán 1 PM menos.

Por el contrario todos los conjuros que lances que tengan el opuesto de ese elemento te costará 1 PM más. Pero no hay nada como que un clérigo os explique como funciona: Aquí, el hermano Uriel, clérigo de Arundiar ve muy clara la relación de su dios con el elemento Positivo. Así pues, cada vez que el hermano Uriel lance un “toque curativo” invocando el concepto de “Bueno” del Positivo (In nomine Arundiar Certus Tactum Paro) en vez de gastar 2 PM y curar 2 PV solo le costará uno para el mismo efecto. Sin embargo, cuando el hermano Uriel quiera dañar a un elemental invocando el concepto de “Deshacer” del Negativo (In nomine Arundiar Negatus Distantia Paro) en lugar de gastar 3 PM y hacer 3 PV, él gastará 4 PM, por su natural aversión al elemento contrario a su creencia.

Esto convierte a los clérigos en buenos lanzadores de un puñado de conjuros, mientras que el resto de usuarios de la magia disponen de muchísima más flexibilidad.

## ◆ Efectos

Las variables numéricas como PV que cura o quita dependen de los PM gastados en el conjuro dividido entre el número de objetivos.

Otro conjuro de ejemplo (para eso estamos en el apartado de magia ¿no?):

- Ego ignis distantia duo exequor su coste sería 1 por iniciar, 2 por distancia (lo que hace 3) multiplicado por 1 porque sólo hay un elemento, y por 2 porque queremos afectar a dos objetivos por lo tanto un total de 6 PM. Esto lo tenemos controlado ahora sus efectos serían: 3 PV a cada objetivo, sencillo ¿no?

## Duración de los efectos

Ahora vamos a ir a la duración de cada conjuro, porque nada es infinito...o quizá sí...

Resumiendo, básicamente todos los conjuros funcionan según estos 3 epígrafes:

- Los efectos de daño o curación directa son instantáneos.
- Un efecto que implique un perjuicio para el objetivo tendrá una duración de tantos segundos como su coste de maná. Ej.: Un conjuro que paraliza al objetivo cuyo coste en PM sea de 9, paraliza durante 9 segundos.
- Un efecto beneficioso durará minutos. Ej.: Ver lo invisible, un conjuro de 9 puntos de maná duraría 9 minutos.

En lo referente a los conjuros que protegen contra el daño, estos terminarán cuando se dé cualquiera de estos dos supuestos: que se acabe su duración en minutos (es beneficioso), o bien que detenga tanto daño como PM haya costado.

Un ejemplo más: Un conjuro que proteja de las flechas y cueste 6 PM protegerá de hasta 6 PV de flechas o durante 6 minutos, la circunstancia que primero se dé.

Como consejo gratis y ya sabes de lo que dicen que es gratis... Si quieres alargar la duración, puedes añadir el Elemento "Tierra" con el concepto de "permanencia", de manera que el conjuro vea su duración multiplicada por 2 pero también a un mayor coste en PM, así que gratis gratis no es...

También puedes usar [Vivax] que es una palabra especial, mira más abajo y la verás...  
Recuperar maná

Por cada segmento de tiempo recuperas un 20% de tu PM, redondeando hacia arriba. En una noche de descanso recuperas todos tus PM. También puedes coger la habilidad Mente Introspectiva y recuperar el doble de tus PM.

## • PALABRAS ESPECIALES

Además de las palabras normales que componen un sortilegio, los magos de Nivel 3 tienen acceso a palabras especiales que modifican los conjuros dándoles propiedades especiales. Suele servir para que alguien gire la cabeza con adoración por ser vuestro próximo siervo...quiero decir...aprendiz. O bien ver como huye la gente (como trigo ante una guadaña)... A ningún mago le gusta crear esa sensación de poder, ¿verdad?...Todas ellas son habilidades independientes. Éstas son:

- **POTENCIAR:** Se obtiene a través de la habilidad Potenciar. Se utiliza el componente [Augeo]: Al gastar más PM, tú decides cuántos, usando esta palabra aumentas los parámetros del hechizo, así como sus efectos.

Ej.: La clásica bola de fuego, Ego Ignis Distantia Augeo Exequor, costaría  $(2+1) \times 1) + 2$  y, siendo y 2 PM gastado en Augeo. De esta forma, si fuera 2, el proyectil haría 5 PV en vez de 3. Si decidieras gastar 3 PM, haría 6 PV.

- **DURADERO:** Se obtiene a través de la habilidad Duradero. Se utiliza el componente [Vivax]. Aquí está la palabra que buscabas...Cuando alguien usa este componente en la fórmula del conjuro, la duración se amplía en 1 rango (desde segundos a minutos, desde minutos a horas), los instantáneos NO, obviamente. El coste de emplear [Vivax] hace que debemos multiplicar el coste de la fórmula por 2. Es un mago que lanza pociones (mira lo que hacen las pociones) con las manos...sí que es útil...

Ej.: Un experimentado mago (Nivel 3), con la habilidad Duradero, necesita evitar a un guerrero con muy malas intenciones, y va a necesitar tiempo para girar y correr en dirección contraria. Rápidamente consulta su grimorio y se da cuenta del conjuro: Ego Aqua Negatus Distantia Exequor, que implica que negaría la vista del objetivo durante 6 segundos a un precio de 6 PM. Cómo es un mago rápido y con recursos...decide añadir [Vivax], así que convierte el conjuro en Ego Aqua Negatus Distantia Vivax Exequor. Este conjuro pasa de 6 segundos de duración a ¡6 minutos! a un coste de 12 PM, un pequeño precio a cambio de la supervivencia.

- **PERMANENCIA:** Se obtiene a través de la habilidad Permanencia. Se utiliza el componente [Permansio]. Se usa para ligar un conjuro a un objeto mágico. Necesitas un objeto que pueda albergar magia. El conjuro cuesta el doble de PM. Consulta el apartado de Creación de Objetos Mágicos.

- **CARGAS:** Se obtiene a través de la habilidad Cargas. Se utiliza el componente [Usus]: Sirve para que puedas dar más cargas (veces que se puede usar) a un Objeto Mágico. Su coste se multiplica por el nº de Cargas, limitado solamente por los PM. Consulta el apartado de Creación de Objetos Mágicos, como antes, para los detalles específicos.

## ◆ *Contraconjurar*

*Y ahora que ya sabemos como funcionan conjuros, hay que defenderse de ellos...porque que un guerrero reciba un Mors...bueno...Pero un Mago tiene que saber cómo lidiar con esas cosas, así que es el momento de aprender el arte de contraconjurar, y veréis que hay absolutos expertos en ello...*

*Cualquier mago es capaz de neutralizar un conjuro que le tenga como objetivo, sólo tiene que saber cómo hacerlo. Para ello debe formular el conjuro con los elementos opuestos al que le han lanzado teniéndose a sí mismo como objetivo. Debe realizar su conjuro antes de que le impacte el otro.*

*Por ejemplo:*

*- Quieres contraconjurar un Ego Ignis Distantia Exequor, (la maldita bola de fuego) pues deberás preparar un Ego Aqua Me Exequor. Porque Aqua es opuesto a Ignis y Me es opuesto a Distantia. Sencillo ¿no?*

*Veis cómo se puede practicar este sistema, no sólo darse espadazos...*

*• **NOTA:** Para el lanzamiento de conjuros el jugador deberá decir de manera alta y clara tanto la fórmula del conjuro como sus efectos. Tan rápido como el “defensor” escuche el conjuro, puede empezar a contraconjurar (mientras aún no haya recibido el golpe de pelota).*

## ◆ *Tipos de Conjuro y su Representación*

*Aunque con el sistema de magia se puede crear casi cualquier efecto, en aras de la simplicidad vamos a listar y explicar brevemente unas cuantas categorías de conjuros, con su representación en juego, para facilitar la vida a cualquier aspirante a usuario de la magia (aunque las Universidades de Coldum y Sonor junto a la Academia de Veren, siempre están ansiosos de nuevos debates teóricos y prácticos de tipos de conjuros...con ruinas de por medio...veis para qué sirve contraconjurar...):*

*• **ATAQUE:** Los más típicos. Duración instantánea y mala uva. Representados o bien tocando al objetivo o lanzándole una pelota de gomaespuma que haya pasado el Test de Armas y Armadura.*

- **ARMADURA:** Creación de una barrera personal contra el daño. Puede ser defensiva u ofensiva.

**LA ARMADURA DEFENSIVA** resiste tantos PV como su coste en PM. Protegería contra “X Puntos de daño”, o duraría “X minutos”, la circunstancia que primero se cumpla. Siendo X el número de PM.

**LA ARMADURAS OFENSIVAS** hacen daño a quien nos golpee a razón de un PV por cada PM y golpe. Ej: Un conjuro de X PM como armadura ofensiva causará 1 PV a quien te golpee las X próximas veces, o se disipará a los X minutos. la circunstancia que primero se cumpla.

- **CAMUFLAJE:** Los conjuros de camuflaje representado con el gesto de fuera de juego pueden ser de dos tipos. Además deberán llevar el elemento Positivo ya que genera algún tipo de Mejora:

Los **ESTÁTICOS** requieren el uso de un elemento y un positivo para crear una cobertura que te oculte, no pudiendo moverse bajo pena de que se rompa el conjuro. Los **MÓVILES** requieren el uso de fuego como cambio, agua como sentidos y un elemento positivo. Su duración es igual, en minutos, al coste en PM.

- **CONTRACONJURO:** Cualquier conjuro que usa un mago que es capaz de neutralizar un conjuro que le tenga como objetivo.

- **MEJORA:** Todos aquellos conjuros de mejora de algún tipo. Deben incluir Positivo como elemento. Al ser un poco general, ahí va un ejemplo:

Un conjuro de fuego como fuerza con positivo lanzado a un combatiente haría que cada uno de sus siguientes golpes (hasta el máximo de maná que costó el conjuro) hagan un punto más de daño por su fuerza descomunal.

- **MURO:** Los conjuros de muro crean barreras como los de armadura, con la salvedad de que su objetivo no puede ser ningún ser. Se representan con una cuerda de 0,5 metros por cada PM y duran tantos minutos como PM utilizados. Como los conjuros de armadura, pueden ser ofensivos o defensivos. Tienen los mismos condicionantes además de su representatividad:

**EL MURO DEFENSIVO** impide el paso en toda su extensión y no puede ser atravesado por golpes, conjuros, proyectiles, etc. Se representa con un cuerda llamativa de color rojo.

*EL MURO OFENSIVO no impide el paso, pero inflige un punto de daño a cada persona que lo golpee, toque o atravesese, hasta su duración máxima. Se representa con un cuerda llamativa de color amarilla.*

## ◆ *Cómo crear conjuros*

*Hasta ahora hemos hablado de conjuros, puesto ejemplos y etc... y hasta cómo evitarlos...Eso está muy bien...pero ¿dónde están esos conjuros?? ¡Quiero sentir el poder YA-AAAA! Muy bien...atentos:*

*Hay una serie de conjuros habituales que se enseñan en todas las escuelas de magia, hechicería o iglesias (al menos grupos que se precien de llevar esos nombres) así que todos los hemos recogido en un documento que se llama Hechizos de Dominio Público (HDP a partir de aquí).*

*En el HDP (está en la Sección de Descargas del wordpress junto a este manual) encontrarás ejemplos y conjuros que puedes usar, porque estos ya están aprobados por los másters. Si durante el evento ves que hay personajes que tienen otros conjuros, bien puede ser porque los tenían de años anteriores o bien porque se los han inventado (y aprobados), dos buenas razones para compartir (si quieres compartir el tuyo, claro) grimorios y hacer lo que hacen los magos...maguear...*

*¿Habéis oído inventar? Si, podéis crear vuestros conjuros,...hacer que vuestro mago sea único (No, el típico no más wololo wololo...) con vuestros propios conjuros. Para ello deben de ser aprobados por vuestro máster, que os dará los parámetros exactos de coste, duración y efectos. Así que no tenéis de qué preocuparos si os equivocáis. Recordad que vuestro personaje puede inventar 5, 10 o 15 conjuros, según el nivel que tengáis, Nivel 1, 2 ó 3, respectivamente. Cuánto más magia posees mejor la comprendes y puedes crear mejores conjuros.*

*Para crear un conjuro tienes que crear combinaciones de elementos atendiendo a las características asociadas a ellos para generar el efecto que buscas y describirlo. A continuación hay que mandárselo a los másters durante la creación del personaje. Estos conjuros serán validados por los másters pasando a ser los conjuros conocidos por el hechicero.*

*En cualquier momento del evento un personaje puede representar en juego que medita sobre nuevos usos de sus palabras para buscar más conjuros. En ese tiempo le dirá*

a los máster qué nuevo conjuro (no hay límite en nuevos conjuros, pero no aparezcáis en el minuto 1 del evento con 200 conjuros nuevos, porque es posible que se tarde en validarlos) ha creado, será validado y pasará a formar parte de los conjuros que puede lanzar. Aquí tenéis un ejemplo de creación de conjuros, aunque esté ya esté en HDP:

A la hora de crear el conjuro de curación más simple pensamos el efecto, que en este caso es curar puntos de golpe. El elemento adecuado es el positivo, que está relacionado con cualquier mejora o bonificador. Entonces quiero aplicar el conjuro sobre mi compañero, tocándolo; el coste del conjuro sería de  $(1+1) \times 1 = 2$ .

El conjuro quedaría *Ego Certus Tactum Exequor*, y la descripción del efecto es: "Curo dos puntos de daño al objetivo tocado".

## ALQUIMIA

La alquimia en un principio puede parecer enrevesada y un tanto liosa, sino pregúntaselo a cualquier estudiante de la Universidad de Sonor...Pero nada más lejos de la realidad. La alquimia se parece mucho a la magia. Ambas artes consisten en la combinación de elementos "puros" para conseguir el efecto deseado.

La alquimia permite al jugador el desarrollo de sus propias fórmulas para dar soluciones a los problemas que le acucian en cada momento. Un alquimista se basa en los elementos que se pueden encontrar en la naturaleza en formas impuras. Los extrae, los purifica en el proceso, y a través de diferentes métodos consigue los efectos deseados. Estos procesos son, del más simple al más complicado: decocción, decantación y destilación. Conociendo estas habilidades puedes combinar respectivamente, uno, dos o tres elementos.

Los componentes se extraen de plantas ó de minerales, dependiendo de si lo queremos como elemento (planta) ó como concepto (mineral).

Si queremos usar un ELEMENTO escogemos una PLANTA		Si queremos usar un CONCEPTO USAMOS UN MINERAL	Nombre de cada MINERAL
Fuego	Hierba de fuego	Azufre	Sulphur
Aire	Diente de León	Sodio	Natrium
Tierra	Mandrágora	Estaño	Stannum
Agua	Nenúfar	Mercurio	Hidrargirium
Positivo	Áloe vera	Cobre	Cuprum
Negativo	Belladona	Plomo	Plumbum

Así pues, un alquimista no está limitado por nada más allá de su propio saber personal y la disponibilidad de componentes base. En la alquimia solamente existe el localizador personal, eso significa que las pociones afectan a quien las ingiere y los aceites al objeto sobre el que se aplican.

## ◆ ELEMENTOS Y CONCEPTOS

¿Qué nociones es un elemento y qué es un concepto?

Un elemento es la mínima expresión de la alquimia. Es la quintaesencia de la materia destilada en un material de gran pureza. Los elementos son el Aire, Agua, Fuego, Tierra, Positivo y Negativo. (Para los que copian los apuntes es mejor usar la PLANTA porque es la materia más pura).

El concepto es el resultado de combinar un elemento de diferentes maneras para utilizar no su esencia pura, sino un solo aspecto de sí mismo. (Para los noveles.... Aquí tenéis que usar el MINERAL). Como guía, los conceptos pueden representar lo siguiente:

- **FUEGO ES FUERZA Y CAMBIO**, tanto de transformación como de destrucción.
- **AIRE ES AGILIDAD**, Movimiento y Desplazamiento.
- **TIERRA ES RESISTENCIA**, Vitalidad y Permanencia.
- **AGUA ES CONOCIMIENTO**, Percepción y Adaptabilidad.
- **POSITIVO REPRESENTA EL CRECIMIENTO**, el Beneficio y la Mejora.
- **NEGATIVO REPRESENTA LA CARENCIA**, la Enfermedad y el Empeoramiento.

Los alquimistas principiantes son aquellos capaces de hacer pociones de un solo componente. Por ejemplo, la poción más sencilla sería una poción de curación. Para curar sólo necesitaremos el elemento positivo. Como utilizamos positivo como elemento, necesitaremos unas plantas de aloe vera y la habilidad de decocción, para poder realizar esta poción.

A lo largo del estudio de la alquimia, se puede llegar a partir de los Seis Elementos originales (las plantas) y a través de la combinación entre ellos, a doce nuevos Paraelementos. Aquí lo mejor es usar una tabla (a los magos le sonará...):



ELEMENTOS	AIRE	AGUA	FUEGO	TIERRA	POSITIVO	NEGATIVO
AIRE	X	NIEBLA	FUERZA	-	RAYO	VACÍO
AGUA	NIEBLA	X	-	BARRO	VAPOR	HIELO
FUEGO	FUERZA	-	X	MINERAL	FULGOR	OSCURIDAD
TIERRA	-	BARRO	MINERAL	X	VIDA	MUERTE
POSITIVO	RAYO	VAPOR	FULGOR	VIDA	X	-
NEGATIVO	VACÍO	HIELO	OSCURIDAD	MUERTE	-	X

Como podéis notar hay elementos que no se pueden mezclar, aunque hay ciertos alquimistas goblins del Valle Verde que lo están intentando...con pequeños agujeros en sus grutas...Además de ser los primeros en intentar tener cohetes espaciales... los bañan de rojo, dicen que así vuelan más...

Ejemplo: una poción que aumenta prodigiosamente la fuerza de quien la tome, podría hacerse combinando fuego y aire, para conseguir el paraelemento fuerza (esta sería una poción de dos elementos, con la habilidad Decantación).

Cuando un alquimista alcanza a comprender los secretos de los paraelementos, ya es capaz de hacer combinaciones de tres elementos. Así, podrás crear pociones que posean dos elementos y un concepto o un paraelemento y un concepto. Así pues, una poción para ver seres invisibles sería algo así como:

Combinamos tierra y positivo para obtener el paraelemento vida. Añadimos el concepto Percepción de agua. Así esta poción nos permite "ver la vida".

## ◆ MATERIALES

Para crear una poción se necesita un laboratorio alquímico, que puede ser desde una gran habitación llena de material a un maletín portátil con lo imprescindible, pero será necesario representarlo en juego. Además, el coste de los materiales para realizar la poción deseada y 5 minutos por cada componente que intervenga en la mezcla. Para crear la poción hay que utilizar la técnica apropiada y tantos materiales de cada tipo requerido como el coste total de la receta de la poción.

## ◆ COSTE

$2 \times N^{\circ}$  de elementos = número de componentes que debemos usar de cada uno

Así pues, la poción de curación de antes, utilizando el elemento Positivo, requeriría de 2 de áloe vera para su preparación (Aparte de los cinco minutos con vuestro maravilloso laboratorio, como pone el manual).

Ejemplo 1: Para crear una poción de curación necesitaríamos partir de una fórmula que utilice el elemento positivo. Al ser una poción el descriptor siempre será personal, por lo que la fórmula sería:

Componente: [Positivo]

Podríamos intentar realizar una poción de dos componentes como la “Armadura de Roca”, un poco más de resistencia y armadura en un momento dado siempre es necesario....

Ejemplo 2: Para crear esta poción necesitamos Tierra como concepto de “Resistencia” y Positivo como elemento para “Beneficiar”. Así que necesitaría 4 de Estaño (por Tierra) y 4 de Aloe Vera (por Positivo) ( $2 \times N^{\circ}$  de elementos= número de componentes que debemos usar de cada uno).

## ◆ DURACIÓN

Respecto de la duración de las pociones y aceites se siguen las siguientes normas: Aunque la mayoría de los efectos sean instantáneos, hay muchos otros que requieren una duración. Esta duración será la siguiente:

- **EFFECTOS BENEFICIOSOS PARA EL USUARIO:** duración en horas
- **EFFECTOS PERNICIOSOS PARA EL USUARIO:** duración en minutos

Los efectos están basados en el coste de la receta. En los ejemplos anteriores serían 4 (para armadura de roca) y 2 (curación) respectivamente.

Una poción o aceite creado con la habilidad de Maestro “Duradero” incrementará su duración de minutos a horas en los casos “perniciosos” y de horas a días en los casos “beneficiosos”.

Aquellas pociones o aceites con un efecto numérico, duración por ejemplo, proteger de dos puntos de daño, finalizarán cuando se acabe la o bien cuando se gaste la bonificación.

Antes del evento, recordad que cuando inventéis una fórmula de alguna poción se la

tenéis que remitir a vuestro máster, que ya os dirá si ha sido aprobada y si podéis utilizarla durante el evento. Recordad que vuestro personaje puede inventar 5, 10 o 15 fórmulas, según el nivel que tengáis, Nivel 1, 2 ó 3, respectivamente.

En cualquier momento durante el evento, un personaje alquimista puede representar en juego que reflexiona sobre los elementos y conceptos para buscar más fórmulas. En ese tiempo le dirá a los máster qué nueva fórmula ha creado, será validado y pasará a formar parte de los conjuros que puede lanzar.

Existen otras habilidades útiles dentro de la Alquimia (ver árbol de habilidades), pero hasta que no seáis maestros solamente podréis utilizar dos de ellas, que son metalurgia y elaborar aceite.

Metalurgia te permite utilizar metales “peculiares” y hacer aleaciones especiales para determinados fines. Sí, eso, ahora todos a soñar con espadas brillantes que hacen pum y esas cosas...

Por otro lado elaborar aceite te permite crear aceites en vez de pociones, que tienen la particularidad de afectar a objetos y no a seres vivos, como las pociones.

#### Habilidades avanzadas de Alquimia

Además de los componentes normales que componen una poción, los alquimistas de Nivel 3 tienen acceso a habilidades especiales que modifican sus fórmulas dándoles propiedades especiales. Suele servir para que alguien gire la cabeza con adoración por ser vuestro próximo siervo. Todas ellas son habilidades independientes. Éstas son:

- **POTENCIAR:** Se obtiene a través de la habilidad Potenciar. Al gastar más componentes, tú decides cuántos, aumentas los parámetros de la poción, así como sus efectos.

Ej.: La clásica poción de veneno, usando el elemento negativo y, por tanto, 2 belladona. Aviso al máster de que quiero usar la habilidad Potenciar y en vez de 2 uso 4 de Belladona. Por tanto, en vez de causar 2 puntos de daño haría 4.

- **DURADERO:** Se obtiene a través de la habilidad Duradero. Cuando alguien usa esta habilidad en la fórmula de su poción la duración se amplía en 1 rango (desde segundos a minutos, desde minutos a horas), los instantáneos NO, obviamente. El coste de emplear Duradero hace que debemos multiplicar el coste por 2.

Ej.: La clásica poción de aguantar la respiración, usando el elemento de aire y, por tanto, 2 dientes de león. Aviso al máster de que quiero usar la habilidad Duradero y en vez de 2 uso 4 de Dientes de León. Por tanto, en vez de aguantar 2 horas aumentaría su rango a dos segmentos de tiempo. (Si en vez de esta poción empleo otra poción como la de Armadura de Roca, el efecto Duradero finaliza cuando se agote su efecto, aguantando ciertos puntos de daño).

- **CARGAS:** Se obtiene a través de la habilidad Cargas. Sirve para que puedas dar más cargas (veces que se puede usar) una poción o aceite. El total de usos no podrá ser superior a 3. Porque este es el número de componentes que puede mezclar el alquimista que tiene la habilidad de Destilación. (Se representa realizando y validando 3 de pociones en el mismo “espacio”). Su coste se multiplica por el nº de Cargas.
- **PERMANENCIA:** Se obtiene a través de la habilidad Permanencia. Te permite fabricar objetos mágicos/alquímicos. Todos los aceites que se utilicen para la creación de un objeto mágico/alquímico deben de ser tratados con permanencia. Duplica el coste de todos los elementos utilizados.(Consultar Creación de objetos mágicos/alquímicos).
- **TRANSMUTACIÓN:** Se obtiene a través de la habilidad Transmutación. Te permite elaborar un componente a partir de otros. Puedes sintetizar un componente normal (planta o mineral) al coste de otros tres componentes iguales. Por ejemplo transmutar 3 azufres en un áloe vera.

## ◆ VENENOS Y ENFERMEDADES

La potencia de los venenos vendrá determinada como en el resto de compuestos alquímicos por sus correspondientes componentes. Podrán ser instantáneos, lentos o muy lentos, cosa que decidirá el alquimista en el momento de la creación de la fórmula. Aquellos venenos que hagan daño, lo harán directamente a los puntos de vida, los instantáneos como su nombre indica hacen todo su “daño” al momento, los lentos realizan un punto de daño cada hora hasta su total, y los muy lentos cada segmento de tiempo (período de tiempo que va entre comidas).

Un veneno puede generar más puntos de daño que la vida máxima de quien lo ingiere, pudiendo hacer creer a todo el mundo que en realidad se trata de una enfermedad. Como nadie puede estar por debajo de cero puntos de vida, si el personaje recibe curación se le seguirá quitando puntos de vida hasta la totalidad de la potencia del veneno.

## Ejemplo de Creación de una Poción

Gláwar, que es una reputada alquimista de Veren, mientras preparaba un viaje hacia la Frontera Fantasma junto con sus colegas, piensa que podría necesitar algún tipo de ayuda para el viaje. Así que después de darle vueltas al coco y escribir y tachar en su libro de Recetas, recurre al viejo grimorio de Recetas de Alquimia Popular que su Maestro ereño le cedió.

Pasando páginas se da cuenta que podrá necesitar una poción de “Armadura de Roca”, un poco más de resistencia y armadura en un momento dado siempre es necesario.

Copiando los componentes que necesita apunta: Tierra como concepto de “Resistencia” y Positivo como elemento para “Beneficiar”. Así que necesitaría 4 de Estaño (por Tierra) y 4 de Aloe Vera (por Positivo) ( $2 \times N^{\circ}$  de elementos = número de componentes que debemos usar de cada uno).

Contacta con un Minero que le proporciona el Estaño que necesita, después de una buena suma. Además de dar un paseo por el campo (porque Gláwar también posee la habilidad Herbalismo) y recoge la Aloe Vera que necesita.

Como es una alquimista que sabe lo que se hace, tiene un laboratorio de alquimia portátil. También tiene adquirido el conocimiento de la habilidad que necesita en este caso, la Decantación. Después de mezclar los componentes, usando ese maravilloso laboratorio, sus notas y su inigualable conocimiento durante 10 minutos (5 min por cada componente, en este caso 2), tiene una poción de “Armadura de Roca”.

Deberá ingerirla ella o alguno de sus colegas si desea poseer ese beneficio durante el tiempo total de duración de la poción, que serían 4 horas (Al ser un efecto beneficioso dura horas y al ser la cantidad, 4) o se agote esos 4 PA.

## ◆ RITUALES

Ritual es todo aquel conjuro que utilice más de 3 elementos. Se necesita utilizar fuerzas

mágicas tan potentes que no basta con la simple formulación elemental del conjuro.

TODOS LOS RITUALES DEBEN SER APROBADOS POR LOS MÁSTERS Y DEBE ESTAR PRESENTE UN MÁSTER EN EL MOMENTO DE LA REALIZACIÓN DEL MISMO. El funcionamiento básico de un ritual sería como la concatenación de los conjuros individuales que lo formarían. Por ejemplo, un conjuro de resurrección. (Todos amamos a Kenny, el alegre tonto del pueblo, y él se lo merece así que os paso la Receta, no de cocina pero por si acaso):

- **PRIMER PASO:** crea el cuerpo.
- **SEGUNDO,** debes moldear el cuerpo con el aspecto que quieras que tenga la persona (aquí le puedes quitar algún defectillo al pobre Kenny).
- **TERCERO,** busca su alma.
- **CUARTO,** atraerla (Y atarla a las tinieblas...¡ah no! eso es otro libro).
- **QUINTO,** atraparla en el cuerpo (mejorado de Kenny) y por último infúndele vida. Contando con que cada uno de estos conjuros utilizará 3 elementos en su formulación tendríamos un ritual de 15 o 18 elementos.

El cálculo del coste de un ritual es el mismo que para los conjuros básicos con la salvedad de que cada elemento utilizado añade 1 al coste básico antes de utilizar el multiplicador. Por lo tanto, el conjuro que acabamos de utilizar como ejemplo podría tener un coste de unos 240 puntos. Por supuesto, si dispusiéramos del cuerpo y previamente tuviésemos el alma atrapada en un recipiente el coste podría disminuir hasta unos 42 o 90 puntos, dependiendo de las circunstancias.

Para poder afrontar estos gastos astronómicos de puntos de magia disponemos de varios recursos:

- **CÍRCULO DE MAGOS:** Un círculo de magos realizando un ritual puede utilizar todos los puntos de magia de los integrantes más un punto de magia adicional por cada integrante a partir del primero.
- **SACRIFICIOS DE SERES VIVOS:** Sacrificando seres vivos se consiguen tantos puntos de magia como puntos de vida tuviese el sacrificio, además de conseguir la mitad de sus puntos de magia (redondeando hacia abajo).
- **TIEMPO DE RITUAL:** Por cada dos minutos de ritual a partir de los 5 primeros

minutos se añadirá un punto de magia al ritual.

- **MANÁ AMBIENTAL:** Hay determinados lugares que generan puntos de magia cada cierto tiempo. Realizar un ritual en uno de estos lugares se beneficiara de dichos puntos de magia para abaratar el coste del ritual.

En el caso de una equivocación en la formulación del ritual, tanto en el orden de las palabras como en la pronunciación de las mismas, no sólo el ritual se echará a perder con la consecuente pérdida de PM invertidos; sino que se podría producir un rebote mágico que afectará a todos los que en ese momento estén participando en el ritual. Y recordar aquellos Magos y Clérigos del Gremio de Magos y Gremio de Clérigos respectivamente porque reduce el tiempo ritual en 10%, 25% o 50%....hacer tanto “wolloo wolloo” tiene sus ventajas...Siendo la reducción la de menor cuantía.

Es decir, si estáis un Aprendiz y 4 Maestros, sólo reducirían un 10%, hace falta más “wolloo wolloo” u otro compañero de ritual, a poder ser Maestro si queréis durar la mitad.

## CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS O ALQUÍMICOS

Con el actual reglamento de Leyendas de la Forja es perfectamente posible crear objetos mágicos o alquímicos que contengan un efecto que provenga de un solo conjuro o fórmula alquímica, con un límite de hasta tres elementos.

En primer lugar, para poder hacer un objeto que sea susceptible de ser “encantado” o alterado alquímicamente deberíamos de crear el objeto de la manera normal, pero utilizando la habilidad Metalurgia, para crearlo con una aleación que contenga el material del que va a estar hecho el conjuro o fórmula alquímica. Como ejemplos:

- Si quiero crear una espada que haga daño de fuego con el conjuro Ego Ignis Tactum Exequor o un aceite de fuego, solo necesitaré utilizar uno de azufre. (Simple ¿no?)

- Si por el contrario quiero un arma capaz de hacer daño de muerte mucho más potente, necesitarás un aceite alquímico de muerte (6 mandrágoras, 6 belladona y 6 de cobre), o con un Ego Mors Certus Tactum Exequor pues necesitaré un azufre, un cobre y un plomo (un poco más complejo...).

El siguiente paso es lanzar el conjuro o alquimia con la habilidad de Permanencia sobre el objeto con su consabido gasto de PM o materiales, como cualquier conjuro o aceite normal (corriente y moliente...).

El objeto adquiere la capacidad de ser activado una vez al día hasta descargar todo el potencial del conjuro o aceite.

Sirva de ejemplo lo que todos deseamos: Una espada de fuego MÁGICA... pero no es fácil así que empecemos:

Es, en definitiva, básicamente un conjuro permanente en una espada (obviamente...) de un solo elemento (Fuego) por lo que su coste es de 4 PM (2 el conjuro y multiplicado por 2 por el permanencia). Esta espada se puede utilizar una vez al día para añadir un punto de daño a cada golpe con éxito hasta un límite de 4 puntos.

La espada de muerte del ejemplo anterior es algo mucho más serio. Se trata de un conjuro de 12 de maná, así que causará un punto de daño adicional con cada golpe hasta un total de 12.

Cuando un objeto mágico/alquímico es creado o cambie de propietario se debe de realizar un ritual para “vincular” el objeto con su nuevo dueño. El ritual debe de realizarlo la persona que esté actualmente vinculada con el objeto. Esto provoca, evidentemente, que no haya un gran expolio de objetos mágicos antiguos, dada su inutilidad o la cantidad enorme de maná que deberían de utilizar para poder vincularlos a un nuevo dueño. Para poder utilizar el objeto mágico/alquímico es NECESARIO vincularlo mágicamente o sintonizarlo alquimicamente.

El límite de objetos mágicos para un personaje dado es de uno más el número de elementos que puedas utilizar (En caso de objetos alquímicos el límite es uno más el doble de la cantidad de elementos que puedas mezclar). Es decir, cualquiera que no sea mago o alquimista puede tener vinculado un solo objeto mágico/alquímico. Esto es así porque sus cuerpos no están preparados para soportar las fuerzas mágicas o la toxicidad de los elementos alquímicos sin haberse intoxicado un poco de vez en cuando...ya sabéis por qué los magos solo desean magia y los alquimistas solo quieren alquimia.

Un mago que, por ejemplo, utilice los elementos fuego y agua puede tener vinculados hasta tres objetos mágicos.

## ◆ Costes de creación



Para explicar la creación normal, mantendremos los dos ejemplos anteriores:

Por ejemplo, en ambos casos necesitaremos una espada (puede ser cualquier objeto). Una espada normal lleva dos unidades de metal. Debe de ser un objeto de calidad, no cualquier cosa que compraremos a un simple aprendiz, así que su valor es de 9 platas por cada elemento utilizado. Si pretendemos que sea la espada de fuego, además lleva 1 unidad de azufre. Eso hace un total de 3 elementos, con lo que el coste total del objeto SIN encantamiento es de 27 platas. Si hablamos de la espada de muerte el coste es de 45 platas (18 por la espada y 27 por los elementos).

Los costes de crear el efecto mágico en sí, tanto mágica como alquímicamente serán calculados de la manera habitual. Aquí es importante acordarse de las habilidades **CARGAS** Y **PERMANENCIA**, sin las cuales no se puede añadir el conjuro o el aceite, (durante el lanzamiento o creación del aceite).

En el ejemplo de la espada de fuego se trata de una fórmula alquímica de un solo componente, por lo que el coste alquímico de hacer el aceite sería de dos recursos, multiplicado por dos por hacerlos por hacerlo permanente; para un coste total de 24 platas. (2 elementos x 2 permanencia x 6 por ser un objeto manufacturado).

Si sumamos 27 platas del objeto y el conjuro de 24 platas tenemos una espada de fuego, que pueda hacer cuatro puntos de daño adicionales cada día por 51 platas. (Aparte de lo que cueste el ritual de vinculación).

La poción de la espada de muerte requiere 18 recursos, para un total de 216 platas. Si a eso sumamos el coste de fabricar la excelente espada que recibirá dicho aceite, 45 platas. Así pues tendríamos una espada capaz de hacer hasta 12 puntos de daño adicionales cada día por un total de 261 platas.

### ◆ Vincular o sintonizar un objeto mágico/alquímico

Tras crear un objeto mágico o alquímico permanente el creador debe de vincularlo a alguien. Para ello debe de conocer el ritual con antelación, intentar crearlo desde cero o disponer de la habilidad Saber Magia.

Es posible desvincular a alguien de un objeto y vincular a una nueva persona. No obstante, todos estos rituales o sintonizaciones tienen un elevado coste económico que representa los gastos en materiales, investigación y elementos que conlleva dicho ritual.

## ◆ *Coste económico de la vinculación/sintonización*

*El coste económico de la vinculación es el coste normal de hacer todos los aceites y pociones requeridos en la versión alquímica. Estos costes son iguales para alquimia o magia, traduciéndose en costes de investigación creación, materiales, etc.*

*Así pues, siguiendo con los ejemplos para la espada de fuego los costes podrían rondar las siguientes cifras:*

- **ESPADA DE FUEGO**

*Vincularla al propio creador algo más de 100 platas.*

*Vincularla a otra persona que no sea su creador algo más de 125 platas.*

*Desvincular y vincular a otra persona más de 200 platas.*

- **ESPADA DE MUERTE**

*Vincularla al propio creador más de 150 platas.*

*Vincularla a otra persona más de 175 platas.*

*Desvincular y vincular a otra persona más de 250 platas.*

*Costes económicos totales para creación fuera de juego*

*Siguiendo con los ejemplos:*

- **ESPADA DE FUEGO**

*Vinculada al propio creador más de 150 platas.*

*Vinculada a otra persona más de 175 platas.*

*Desvinculada y vinculada a otra persona más de 250 platas.*

- **LA ESPADA DE MUERTE**

*Vinculada al propio creador más de 500 platas.*

*Vinculada a otra persona más de 525 platas.*

*Desvinculada y vinculada a otra persona más de 700 platas.*

## RAZAS

*Todos los jugadores podrán seleccionar una raza alternativa siempre y cuando lo consulten con su máster. En el caso positivo el jugador puede elegir entre dos opciones:*

## ◆ *Subrazas Humanas:*

- **LAS SUBRAZAS HUMANAS** (tienes una maravillosa wiki donde te puedes inspirar o coger la que te guste) son todas aquellas que un personaje puede crear sin excesivas modificaciones de aspecto corporal. Por ejemplo: llevar orejas puntiagudas, pintarse la piel de verde, usar colmillos... Son cosas relativamente fáciles de hacer y que solo REQUERIRÁN DE UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE PIENSAS HACER, Y EL PERMISO DE TU MÁSTER.

- **RAZAS NO HUMANAS O EXÓTICAS:**

La Razas no Humanas son todas aquellas que requieren de fuertes modificaciones en el aspecto corporal de una persona, para superar su forma humana. Ya sea mediante enormes y completas acumulaciones de prótesis, o con la creación de elaborados disfraces. Debido a la complejidad de esta opción racial, se consideran **RAZAS RESTRINGIDAS**, y hay seguir los pasos necesarios para poder optar a esta clase de razas:

- **1. PEDIR PERMISO A TU MÁSTER**

- **2. ENVIAR A TU MÁSTER UNA DESCRIPCIÓN DETALLADA SOBRE EL TIPO DE CRIATURA QUE PRETENDES REALIZAR.**

- **3. RECIBIR EL VISTO BUENO DE TU MÁSTER.**

- **4. ELABORAR EL DISFRAZ, EL MAQUILLAJE O AMBOS**, realizar una sesión de fotos, o de vídeo, a modo de prueba y mandarla vía correo electrónico, u otro tipo de comunicación, a tu máster.

A. El jugador tiene como MÁXIMO HASTA EL INICIO DE LAS INSCRIPCIONES del evento anual para presentar las pruebas a su máster, en caso de incumplir con el plazo, o que la prueba no sea satisfactoria, el jugador no podrá optar a la raza. Esto se aplicará también para nuevas sociedades.

## ◆ *Habilidades Raciales Menores:*

Optar a una raza NO MODIFICA EN ABSOLUTO LAS CAPACIDADES DEL JUGADOR, y no cambiará las habilidades innatas del mismo, ni será más alto, más guapo, ni más listo, ni más fuerte, rápido, ni hábil... sólo cambiará su aspecto físico.

# PLANTILLAS DE PERSONAJE INICIALES DE EJEMPLO

Aquí, ponemos unas plantillas de ejemplo de personaje. La idea es que os sirva de guía para escoger habilidades. Hay infinitas posibilidades de cómo crear un personaje y cómo encaja dentro del mundo de Leyendas de la Forja.

Esto es una pequeña ayuda más...que luego no digan que los manuales de rol son oscuros y albergan horrores (bueno quizá sí cierta Tumba...)

GUERRERO:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO (CUALQUIERA)	4 PX
GUERRERO	3 PX
DESARROLLO FÍSICO	3 PX
PRIMEROS AUXILIOS	1 PX
ARMADO	3 PX
TOTAL	15 PX

PALADÍN:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO (ARMADO)	4 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
ELEMENTO	3 PX
TOCADO	1 PX
INFLUENCIA I	3 PX
TOTAL	15 PX

CLÉRIGO:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
CURANDERO	4 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
ELEMENTO	3 PX
TOCADO	1 PX
DISTANCIA	3 PX
TOTAL	15 PX

PÍCARO	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO TIRADOR	4 PX
TASACIÓN	2 PX
ROBAR	4 PX
CERRAJERIA	3 PX
TOTAL	15 PX

BÁRBARO:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO (CUALQUIERA)	4 PX
FURIA	3 PX
DESARROLLO FÍSICO	3 PX
RESISTENCIA AL DOLOR	1 PX
PRIMEROS AUXILIOS	3 PX
TOTAL	15 PX

EXPLORADOR:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO TIRADOR	4 PX
CAZADOR	1 PX
CURTIDOR	3 PX
HERBALISMO	3 PX
PRIMEROS AUXILIOS	1 PX
TOTAL	14 PX

PALADÍN:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO (ARMADO)	4 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
ELEMENTO	3 PX
TOCADO	1 PX
INFLUENCIA I	3 PX
TOTAL	15 PX

DRUIDA:	
HABILIDAD	PX
INFLUENCIA I	2 PX
HERBALISMO	3 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
ELEMENTO	2 PX
ELEMENTO	2 PX
DISTANCIA	2 PX
TOTAL	15 PX

PÍCARO	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO TIRADOR	4 PX
TASACIÓN	2 PX
ROBAR	4 PX
CERRAJERIA	3 PX
TOTAL	15 PX

HECHICERO	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
ELEMENTO	2 PX
ELEMENTO	2 PX
ELEMENTO	2 PX
DISTANCIA	2 PX
TOCADO	1 PX
TOTAL	15 PX

EXPLORADOR:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
MILICIANO TIRADOR	4 PX
CAZADOR	1 PX
CURTIDOR	3 PX
HERBALISMO	3 PX
PRIMEROS AUXILIOS	1 PX
TOTAL	14 PX

MAGO	
HABILIDAD	PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
VARIOS	4 PX
ELEMENTO	2 PX
ELEMENTO	2 PX
ELEMENTO	2 PX
DISTANCIA	2 PX
TOCADO	1 PX
TOTAL	15 PX

BARDO:	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	2 PX
TASADOR	2 PX
INICIADO A LA MAGIA	4 PX
SABER POPULAR	3 PX
DISTANCIA	2 PX
ELEMENTO	2 PX
TOTAL	15 PX

MAESTRO DEL SABER	
HABILIDAD	PX
SABER MAGIA	3 PX
SABER GEOGRAFÍA	3 PX
LINGÜÍSTICA	3 PX
SABER NATURALEZA	3 PX
SABER RELIGIÓN	3 PX
TOTAL	15 PX

GRAN HERRERO	
HABILIDAD	PX
HERRERO	3 PX
COMBATIENTE	2 PX
TASACIÓN	2 PX
MINERO	3 PX
JOYERO	3 PX
CERRAJERÍA	2 PX
TOTAL	15 PX

SENADOR	
HABILIDAD	PX
DISTINCIÓN SOCIAL I	2 PX
DISTINCIÓN SOCIAL II	4 PX
DISTINCIÓN SOCIAL III	6 PX
REC. I CLASE MEDIA	1 PX
REC II ADINERADO	2 PX
TOTAL	15 PX

ALQUIMISTA	
HABILIDAD	PX
ALQUIMIA	4 PX
DECOCCIÓN	2 PX
DECANTACIÓN	3 PX
HERBALISMO	3 PX
ELABORAR ACEITE	2 PX
PRIMEROS AUXILIOS	1 PX
TOTAL	15 PX

NOBLE CABALLERO	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	3 PX
MILICIANO ARMADO	2 PX
DISTINCIÓN SOCIAL I	2 PX
DISTINCIÓN SOCIAL II	4 PX
REC. I CLASE MEDIA	1 PX
REC II ADINERADO	2 PX
TOTAL	15 PX

LÍDER CAMPESINO	
HABILIDAD	PX
CAMPESINO	4 PX
GANADERO	4 PX
DISTINCIÓN SOCIAL I	2 PX
SABER POPULAR	3 PX
DESARROLLO FÍSICO	2 PX
COMBATIENTE	2 PX
TOTAL	15 PX

CABALLERO EMPOBRECIDO	
HABILIDAD	PX
COMBATIENTE	3 PX
MILICIANO ARMADO	2 PX
DISTINCIÓN SOCIAL I	2 PX
REC. -1 Pobreza	-1 px
DESARROLLO FÍSICO	2 PX
ARMADO	3 PX
TOTAL	16-1 = 15 px

COMERCIANTE ADINERADO	
HABILIDAD	PX
REC. I CLASE MEDIA	1 PX
REC II ADINERADO	2 PX
REC III BURGUÉS	3 PX
TASACIÓN	2 PX
JOYERO	3 PX
DISTINCIÓN SOCIAL I	2 PX
TOTAL	15 PX